

月刊

# エムエスエックス・ファン

# MSX-EAT

電腦学園シナリオ1

アウトロー水滸伝

## ロードス島戦記

# ゲーム十字軍

# スペース・マンボウ

# ルーンワース

増ページ特大号

**1990  
FEBRUARY  
490YEN**

2



# SONY (やさしい。

【ミュージックだ。】



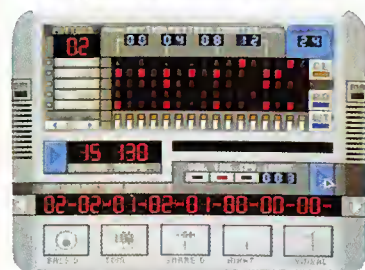
「F1シンセサイザー」  
ついた。



もはや音楽に欠かせないシンセサイザー。今度のF1XV付属のクリエイティブツールIはそのシンセの機能を一杯詰めて誕生。しかもFM音源対応。迫力のサウンドだ。

「君はミュージシャンだ」

だれでもやさしく音楽づくりが楽しめる『F1シンセサイザー』登場。4つのモードで誰でも簡単に作曲家になれる。



やさしいの①、楽譜作成モード。グラフィックボールを使うとスイスイ楽譜が入力出来てしまうのだ。

やさしいの②、リズム作成モード。曲のバックに流れるリズムだってカタンにタンタン/と刻めちゃう。

やさしいの③、オリジナル音メイキングモード。自分だけのオリジナルサウンドを作るモードだ。サンプルデータも付いているからヒントにしてほしいな。

やさしいの④、スコアプレイモード。楽譜が出来たら即、演奏出来る。作成した楽譜からどんな曲がとびだすかな。



# (みんなにスゴイ。)



# タノシイ。)

「アニメだ。」

ボクは葉っぱでアニメができる。



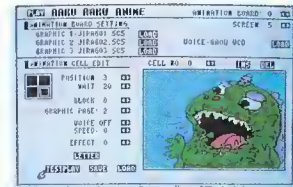
「うんうんアニメ  
ついた。」



グラフィックは楽しい。でも絵が動いてしかも音がついたらもうとタノシイ。F1XVのクリエイティブツールIIはそんなアニメーションの夢をかなえてくれる。さらにMSXボイスレコーダーキーボードレススングラフィックエディターVer.2.0もついているんだ。

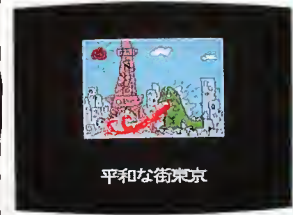
「君はアニメーターだ」

アニメを作るのは大変/と思っているかな?とんでもない。「らくらくアニメ」なら気分はもうアニメーターだ。



オット、ジラゴの得意技

タノシイの①. XV付属の「グラフィックエディター」で作った絵を字幕を入れてアニメ表示できる。('ボイスレコーダー'で取り込んだ音を効果音としても使える。)



平和な街東京

タノシイの②. アニメサイズは画面4分割から最大16分割まで。サイズはいろいろ簡単にえられる。らくらくアニメサンプルも付いている。参考にしてほしい。

さらにタノシイ。ビデオデジタイザー HBI-V1新登場。

テレビやビデオの画像をMSX2+の1.9万色の自然画に変えて取り込んでしまおう。それがビデオデジタイザーだ。そうやって取り込んだ画像は、もちろん「らくらくアニメ」でアニメ化できる。MSX2にも対応しているぞ。



MSX2+ MSX2+ HBI-V1 29,800円(税別)

みんなのためのワープロ、ついた。

XVに、おなじみのワープロソフト『文書作左衛門xvバージョン』、ついた。30文字×20行表示だから長い文書の編集もホイホイ。フルダウンメニューで使い勝手もバッチリだ。約30種のイラスト集もついている。

■新クリエイティブパソコンF1XV・MSX2+仕様・JIS第1第2水準漢字ROM・MSX・JE標準装備・FM音源標準装備・3.5インチFDD搭載・1.9万色の自然画モード

■BASIC文法書・解説書、クリエイティブツール解説書付属・スピコン・連射ターボ標準装備

3枚のディスクがついた

新クリエイティブパソコンF1XV

HB-F1XV 標準価格 69,800円(税別)

MSX2+ 新発売

別売 トリトンカラーモニター  
CPS-14F1 60,000円(税別)

別売 アクティブスピーカー  
SRS-150EX(2台1組) 24,300円(税別)

別売 サーマルカラー漢字プリンター  
H8P-F1C 49,800円(税別)

別売 グラフィックボールG8-6 9,800円(税別)





あろはろはあー。空田桃子です。

『ピーチアップ2』の紹介だよ。

きやつ、くりもとくん、さわんないだよ、説明できないわい。

まずはオリジナルの2本。グラフィックに、

まいなあほおい先生をきやつて起用して、

白衣の天使たちの夢の学園

アニメーションAVOナースアカデミーのきやつ、

んもお。あんつ、これ、くりもとくん正画なんだつて、

もう一本は「コスミックフリート」。

本格的なコミュニケーションゲーム。きやつ、

でも、やつばし女の子のキュートな

絵は出てくるきやつ、くりもとくん、やめてよつて。

お先に初体験のコーナーは、あんつ

ゼネブのさんの「電脳学園」

その他いろいろ、期待の人気ソフトをあつあつ、

用意してきやつ、ん。

大阪府のM・Mくんのおハギあつきつ、

「もものきはつす」という会社名が妙であんつ

気に入りましたつて、ほめてくれてありがあつあつ、

このページでは、おてまみ募集あんつ中、

「桃子のおうち」係つうまで送つてあんあんつ、

それじゃあんつもつと、よろしく、んつ、ん。



ファジィな気持ちの  
キュートな体験

1月25日  
3,800円

(表示価格に消費税は含まれません)

MSX2 MSX2+

VRAM128K

●MSXマークはアスキーの登録商標です

ピーチアップ

バレンタイン  
スペシャル  
SECOND issue

©1990 MOMONOKI HOUSE PU-90001

ピーチアップ創刊号が3,800円で、  
大好評発売中なんだって。

もものきはつす

〒590 大阪府堺市柳之町東1-1-7-A601 PHONE 0722 (27) 7765

通信販売もOKよ!! 方法は簡単なの、現金書留か定額為替で商品の 定価+  
消費税3%と送料210円を商品の名前、あなたの住所、氏名、年齢、電話番号、  
機種名を書いたものと一緒につけてね大至急、商品を送るワ!!



# 2 1990 FEBRUARY CONTENTS

## FAN SCOOP

ロードス島ワールドの最新情報を西から東へ飛びまわる直撃レポート

### ロードス島戦記 6

## FAN ATTACK

狂乱のRPG、いよいよ2部へ突入!

### サーク 10

痛快シューティングの後半4ステージを攻略!

### スペース・マンボウ 16

要人の生き方を考えてみる

### 維新の嵐 26

神々が主人公に与える試験とは……?

### ルーンワース~黒衣の貴公子~ 34

## Mini ATTACK

星国マップと3つの攻略ポイントで徹底攻略!

### シュヴァルツシルト 106

難解なシーン1と2をズバツと攻略!

### アウトロー水滸伝 110

## FAN NEWS

あーくしゅ ウルフチームのゲームのパロディAVG 127

魔宮殿 押す、引く、壊す、などで進む難解パズル 128

電腦学園シナリオ1 クイズせめうちかてばいいことが 129

せまってみたく デートを成功させるAVG 130

DSfan#9 ディスクステーションの情報ページ 131

## PROGRAM

### ファンダム 46

1画面4本+N画面4本+プログラム入門特集

ファンダムパーラー 59

はじめてのファンダム<総集編> 60

EDファンダム 64

AVフォーラム 80

### BASICピクニック 38

文字にも足し算や大小がある

### FM音楽館 82

ダライアス:エレクトリックファンのテーマ/オリジナル:Welcome/パッパ:ラバースコンチェルト/オリジナル:EXPRESS/シャロム:オープニングミュージック/たこの海岸物語PARTⅢ:エンディングテーマ

### ゲーム十字軍 116

のぞき穴:ファミスタ、銀河英雄伝説、アレスタ2、イースⅢ、ファイアーホーク、ウィザードリィ2/通りぬけ:アレスタ2、その他:十字軍マップコレクション・ファイナルファンタジー、桃色図鑑・グラムキャッツ、激ベナ2大会(全国版)決勝戦

情報  
おもちゃ箱 **FFB** 42  
GM、イベントの報告などなど

### FAN STRATEGY 102

信長の野望(全国版):畠山義綱のおいしい技、大名の能力値を高くする/信長の野望・戦国群雄伝:脅迫+夜襲のテクニック、民忠を上げる/ちょいネタ伝言板

### 記憶のラビリンス 第9回 114

グラディウスからマンボウへ!

### THE LINKS INFORMATION PAGE 86

人気のファンダムのダウンロードを見る

### M・FANスーパーデータ学 133

ぼくたちはみんなシナリオライターのタマゴだ!

## INFORMATION

### ON SALE 134

### COMING SOON 135

ディスクNG2/ラ・ヴァルー/ドラゴンナイト/かんたん手帳リフィルくん/ワルフAT/ピーチアップVol.2ほか

### MSX新作発売予定表 12月15日現在の情報を掲載 139

### FAN CLIP バンドボックス 140

### 読者アンケート 掲載ソフト38本プレゼント 100

## 特別付録

### 人気ゲームディスク・ステッカー

#### ●スペック表の見方

#### Mファンソフト

☎03-431-1627

#### 1月23日発売予定

媒 体	1201 X2
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価 格	6,800円

●販売、あるいは開発ソフトハウス。●購入などについての問い合わせのための、ソフトハウスのユーザーサポート用の電話番号です。●この本を作っている時点での予定発売時期。●媒体と音源。ROMはROM、ディスクはディスク、MSX2+からオプションで内蔵されるようになったMSX-MUSIC(通称FM音源)に対応していることを意味します。また、松下電器から発売になっている「FMパック」も同様です。ディスクの後の数字は何枚組かを意味しています。●対応機種/ソフトの仕様がMSX1で動くタイプのものはMSX1、MSX2/2+、MSX2はMSX2/2+、MSX2+でしか動かないものはMSX2+専用と表記されています。●RAM、VRAMの容量/MSX1の仕様のときは、RAM容量によって動いたり動かなかったりするので、自分のMSXをチェックする必要があります。MSX2以降はほとんどの機種はVRAM128Kなので、あまり関係ありません。●セーブ機能/ゲームを途中でやめても、そこからまた始めるためのセーブの方法やどこにすることができるかを書いてあります。例外として、シューティングゲームなどで、電源を切らないかぎりつづけられるコンティニューの機能がある場合はそのことを明記してあります。●価格/消費税別のメーカー側の希望販売価格です。

#### ●記事中の価格表記について

とくにことわりのないものは、すべて税抜きで表記しています。

#### ●本書に関するお問い合わせについて

読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、下記の番号で受け付けています。なお、ゲームの解答やヒントはいっさいお答えしておりません。

☎03-431-1627





FAN SCOOP

## 西へ東へ大さわぎのロードス島日記

ロードス島戦記・灰色の魔女

Record of Lodoss War

ハミングバードソフト  
☎06-815-8255  
発売日未定

媒体	CD-ROM × 3
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	9,800円

MSX版ロードス島戦記の開発情報はもちろん、アニメにもなるそのほかのロードス島戦記の情報をあちこち、聞いてまわったる週間を取材日記風にふりかえる。

## '89年11月24日(金)・編集会議

晴れ。徹夜明けで朝の6時ごろ帰宅したので、夕方4時ごろ編集部に行く。第1会議室で2月号の編集会議。お正月は印刷屋さんが休んでしまうので、2週間ほど早く本を作らねばならない。毎年のことだが、忙しい。この編集会議もいつもより1週間ほど早い、まだ1月号の校了が残っている。新作担当者から2月号で記事にできそうなゲームについて説明を受ける。ロードス島戦記の名前もある。ゲー

ムごとに担当者が決まり、方針について好き勝手の意見を皆でいい合う。ロードス島は見ての通り巻頭4ページだが、ゲームサンプルではなく、完成まではまだ時間がかかりそうだと新作担当者から宣告される。どうやって4ページを埋めようかと考えていたら、向かいに座っていたK氏が「取材記事がいいんじゃない」と一言。こうして3週間にわたるロードス島戦記の取材が始まった。

## 11月27日(日)・角川書店に電話で取材

曇り。午前11時に出社。ロードス島戦記の関連書籍を出版している角川書店に電話する。取材に応じてくださったのはコンプティーク編集部の久木さん。「ロードス島の誕生は3年まえにさかのぼります。その当時コンプティークではテーブルトークRPGでなにかおもしろいことができないだろうか、と安田均先生に相談していました」。テーブルトークRPGはアメリカなどでは盛んなボードゲーム。SF作家である安田氏が海外のテーブルトークRPGの翻訳などをして、日本に紹介していたのだが、まだまだ一部のマニアのものだったようで、知名度という点ではないに等しかった。「このマイナーなメディアを誌

面で紹介していくためにどんな方法がいいかということで、リプレイという形式が考え出されました」。リプレイ形式とはゲームマスターとプレイヤーとのやりとりを脚本のようにト書きにしていけるのだが、もちろんプレイしている状態のままでは掲載できないので、適当に削ったり、加えたりしたそう。最初のころはゲームのルールも骨子しかできあがっていませんでしたのでD&D、(ダンジョンズ・アンド・ドラゴンズ)など市販のRPGのシステムを使っていました。結局、細かいところまでまったくオリジナルのルールを作るためには2年を要しました」。ロードス島の初期のころの話を聞いて辞した。

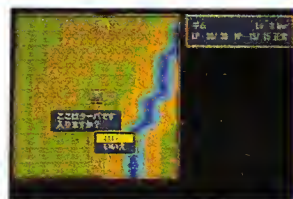
## 11月28日(火)・PC-98版でプレイ

晴れ。ロードス島のルーツがテーブルトークRPGだったことは昨日の取材で明らかになったが、コンピュータゲームになったときにテーブルトークRPGの味がどのように受け継がれているのだろうか、という疑問がわいてくる。せっかくの休みだが、編集部のPC-98でロードス島をプレイしてみる。



①酒場兼宿屋のグラフィック。体力回復とセーブ、情報集めの場所

スタートしてみると、ホワイトドワーフ亭という酒場兼宿屋にいる。自分の名前はギムというらしい。いくつかコマンドが表示されている。「広場へ戻る」で宿屋から出る。「酒を飲む」で主人から情報が聞け、「客に話かける」で客から情報を聞く。「パーティーから外す」で仲間と別れる。「二階へ上がる」は体力回復とセーブ。「パーティーを見る」はパーティーのパラメータが表示される。広場へ行くと酒場兼宿屋のほか寺院と市場に行けることがわかった。寺院は毒に侵されたりしたときに来るところ。市場はアイテムの売買をするところだ。

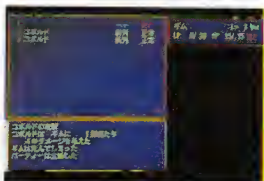


②フィールド画面は2次元で表示される。中央のキャラクタが自分

2次元マップの中心に斧を持ったキャラクタがポツンといる。カーソルを上下左右に動かすと移動していく、「敵と遭遇した!」と表示されると戦闘シーンになる。敵はコボルド6匹。数にはかなわないと思い「逃げる」のコマンドを選ぶが、逃げられなかった。やっとの思いで6匹全部のコボルドの首を斬り落としたが、相手のクリティカルヒットで大怪我をしてしまった。残った体力は10。宝箱を落としていったのだが、これには毒針のワナが……こうして最初の冒険は散々な結果で終わった。



③戦闘画面はこう



④攻撃するようになる



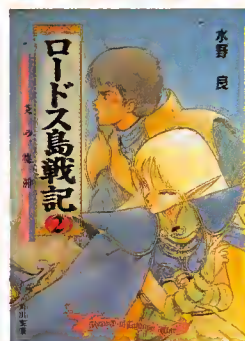
## 11月29日(水)・自宅で読書

昨日の無茶な戦いのせいか、カゼをひいてしまって体がだるい。自宅でロードス島戦記の小説を読むことにして、会社は休みだ。本にもよるが、たいいぼくはあとがきや解説を最初に読む。小説の1巻では安田氏が「ロードス島創世記」というあとがきを書いていて、テーブルトークRPGから出発したロードス島の軌跡をたどっている。

さて、内容だが、1巻がコンピュータゲームのストーリーの骨子になっている。水野氏の筆はキャラクタに生命を与え、読み手をロードス島の世界へとグイグイ引きこんでいく。RPGに精通している作者らしく、戦闘の描写はゲームのそれを髣髴とさせる。ゲームをプレイするまえに1巻を読んでおくことをお勧めする。



◎ロードス島戦記の第1巻。表紙イラストは知る人ぞ知る出淵裕(いずみゆたか)氏



◎第2巻は1巻から2年の歳月が過ぎたロードス島が舞台

## 11月30日(木)・ハミングバードソフトに電話する

晴れ。カゼはまだ直らない。今日は1月号の校了、朝から慌ただしい。ぼくはみんなが忙しく働いているときに仕事するのはわりと好きだ。ヤルゾという気になってきたところで、コンピュータゲームの開発元のハミングバードソフトに電話する。——開発状況はどうですか? サンプルとかは……。 「えーっと、現段階でお貸しでき

るものはなさそうです。永遠に戦闘を繰り返してしまうバージョンとか、グラフィックだけがでるバージョンとか、バラバラなんですよ」  
——それをつなげる作業というのはどのくらい? 「今月末とかヘタすると来年少らいになりそうです」  
——では、撮影機材を持って月曜日にうかがいます。

## 12月2日(土)・取材の準備

晴れ。自慢じゃないが、写真を撮るのも撮られるのも苦手だ。もちろん、一眼レフカメラなど触ったこともない。いつもならカメラマンが撮ってくれるから、ぼくみたいな素人が撮影するなどということにはならないのだが、今月は年末進行というギリギリのスケジュールで仕事をこなしていかなければならないので、急造カメラマンを兼任することになった。とりあえず、一

眼レフカメラの構造から勉強する。シャッターの位置から教わらなければならないという状態だったが、レクチャーの最後には絞りを自分で設定することまでできるようになっていた。ほんの少しカメラが好きになった。取材の持ち物は、一眼レフカメラ、全自動カメラ、三脚、暗幕、録再ウォークマン、CDプレイヤー、洗面用具、着替え。けっこう重い。

## 12月3日(日)・MSXフェスティバル広島

快晴。広島のMSXフェスティバルにMSX・FANの代表として参加する。各ソフトハウスの一線の営業マンの吉技はさすがに、なめらか。30分のステージを時間いっぱいを使って、自社製品の宣伝をしていた。残念ながらロードス島のステージはなかった。



◎広島の子供たちはソフトハウスのステージのひとつひとつを熱心に見ていた

## 12月4日(月)・ハミングバードソフト取材

晴れ。朝9時に起きる。昨夜2時まで飲んでいたわりにはさわやかな目覚めだった。編集部のおみやげに牡蠣を買って、一路ロードス島の待つ大阪へ。

正午ごろ大阪に着く。曇り空の梅田の街をブラブラ買い物でもしながら、2時まで時間をつぶす。ハミングバードソフトはJR大阪駅から歩いて数分のところにある。取材に応じてくださったのは広報の河内さん。

——ゲーム化のきっかけは「ロードス島のまえにラプラスの魔」というゲームで安田先生とおつき合いがありまして、その縁でゲーム化の話が持ち上がったんです

——物語は小説と同じ? 「小説の1巻がゲームのストーリーの土台になっているので、基本的には小説と同じことが、ゲームのイベントにもあります。ただ、小説の1巻にないイベントも多数あるので、PC-98ユーザーのなかには、一度解いたキャラクタでイベントを見つけ出すために繰り返しプレイしている人もいます」

——小説と同じだと読んだ人は先の展開が見えてしまうと思うのですが……。

「スタートからエンディングまで1本道の今までのRPGとは違い、ゲームがスタートしてから最後の敵と戦うまで無数のイベントがあり、それら無数のイベントをクリアしていく順番というものはありません。もち



◎MSX版の画面がようやくできあがってきてうれしいハミングバードの河内さん

ろん、小説通りにクリアすることできますが、イベントを発見して新しい物語を作っていくことが重要なのです」

——すべてのイベントをクリアする必要もない?

「そうです。イベントをクリアすると、経験値やお金など冒険に必要な報酬が得られます。経験値がたまれば、勝手にレベルが上がります。ある程度のレベルになれば、最後の敵を倒すことができるようになりますので、今までのRPGのように、レベルアップするために街のまわりで雑魚キャラ相手に無意味な戦いを繰り返すということをしなくてもいいのです。のぞむなら、移動中にまったく戦闘しなくても、エンディングを見ることができそうです」

——ウィザードリィのような正統派RPGに近いですね。 「ウィザードリィの影響はたしかにあります。ロードス島はもともとテーブルトークRPGから生まれたので、今までのRPGにはない数々の要素があります。きっと、MSXに新しい風を吹きこむことになるでしょう」



## 取材の成果

取材の行われたビルから、ちょっと離れたところにある開発室でMSX版ロードス島の画面を見ることができたので、手当たりしだいに撮影してきた写真をたくさん掲載する。写真が少しまがっているのは担当者の腕が未熟だからだ。ところで、開発室のあるビルは1階が風俗関係のお店という、なかなかおもしろいところにある。MSX版の現在の開発状況では1月中旬に

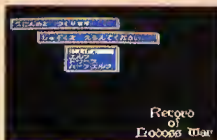
発売できるかどうかむずかしそうだ。個々のルーチンはほぼできあがっているのだが、それぞれをつなげて、ひとつにする作業にまだまだ時間がかかりそうで、まともに動き出すのは年が明けてからということになりそう。ちょうど、この本が発売されるころにはサンプルができていないかもしれないが、この取材に行ったときには音楽を聞くことはできなかった。

## キャラクタメイキング

自分の作ったパーティでプレイする以外にあらかじめ用意された小説のパーティでプレイすることもできる。小説の雰囲気をもそのまま味わいたい人はこのキャラクタを使うといいだろう。

キャラクタメイキングでは2つの性別、4つの種族、7つの職業を組み合わせてキャラクタを作る。その組み合わせによって28種類ものグラフィックが表示されるのだ。このグラフィックを描いているのは少年サンデーで連載中の「パトレイバー」のメカニカルデザイン

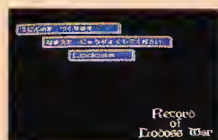
などで有名な出淵裕氏。このグラフィックは出淵氏の描いた線画をモノクロのスキャナでパソコンに取りこみ、グラフィックツールなどで色をぬり、できあがったものを出淵氏にチェックしてもらうという手間のかかる作業の末にできあがったものさうだ。



人間、エルフ、ドワーフ、ハーフエルフの4種族から選ぶ



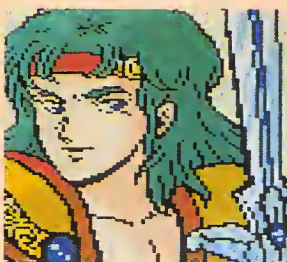
各パラメータにボーナスポイント振り分ける



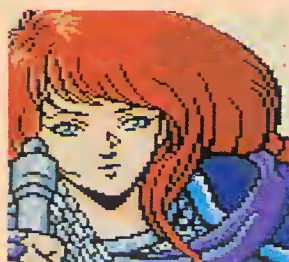
英数、カタカナ、ひらがなで名前を入力する



最後にパラメータとともにグラフィックが表示される



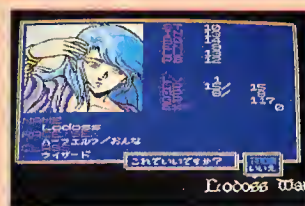
人間のウォーリアー、男



人間のプリースト、女



ハーフエルフのウィザード、男



ハーフエルフのウィザード、女



エルフのシャーマン、女



ドワーフのウォーリアー、男

## 戦闘

PC-98版では戦略的に戦闘を行うタクティカルコンバットとそれを簡略化したクイックコンバットの2種類の戦闘方法があったの

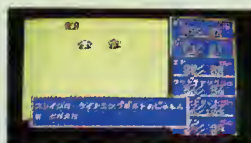
だが、MSX版ではタクティカルコンバットのみになってしまった。タクティカルコンバットはコンバットフィールドと呼ばれる戦場が現れ、ライフポイント(LP)とメンタルポイント(MP)の数値だ

けでなく地形や状況なども判断の材料となる。どういうことかというと、キャラクタごとに攻撃可能エリアというものがあ

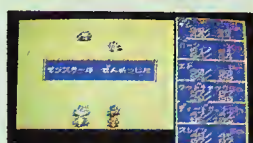
はで、シミュレーションでよく使う移動力の概念が加えられている。ただ、このタクティカルコンバットは1回の戦闘に時間がかかってしまうのが難点。MSX版での改善に期待したい。



移動範囲を表示



魔法を使った

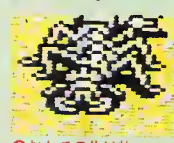


ターンの終了

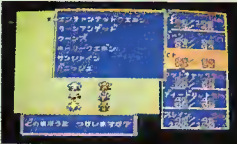
全滅させた



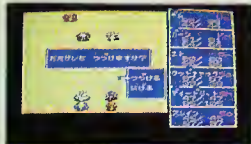
悪のプリースト



むかでの化け物



魔法を選ぶ



敵の手に入る



敵の手に入る



スケルトン



ドラゴン



## 12月7日(木)・角川書店取材

曇り。コンプティーク編集部  
に久木さんを訪ねる。ロードス  
島戦記の書籍の説明を受ける。

●カセットブック第1巻「眩惑  
の魔石」。第2巻「宿命の魔術  
師」。ラジオドラマ形式のオリジ  
ナルシナリオによる小説第1巻  
のサイドストーリー。価格各  
1600円(税込)。

●ロードス島戦記コンパニオン。  
テーブルトークのRPGのルー  
ルブック。コンプティークで連  
載されていたリプレイは全3部  
作なのだが、昨年まで連載され  
ていた第3部がこの本のルール  
に基づいてプレイされていた。  
4話ぶんのゲームシナリオも掲  
載されていて、仲間さえいれ  
ばすぐにもプレイできる。最初  
は箱にコマとかボードとかの入  
った豪華なものを考えていたそ  
うだが、低価格で提供したいと考  
えて書籍の形に落ち着いた。価  
格980円(税込)。

●RPGリプレイロードス島戦  
記I。コンプティークで連載さ  
れていたリプレイははじめDS  
Dを使っていたのだが、この本  
では上のコンパニオンを使って  
プレイされている。ゲームマス  
ターと各キャラクタの会話をト  
書きで掲載して脚本を読ん  
でいるよう。価格390円(税込)。

●ロードス島戦記オリジナル・  
ビデオ・アニメ。これは、まだ  
何も決まっていなかったけど、  
監督は初々しい松田聖子がなつ  
かしい『ペンギンズメモリー  
幸福物語』の永丘昭典氏。もち  
ろん、コンピュータゲームではキ  
ャラクタデザインを手がけた出  
淵裕氏も参加するという話だ。  
さらに、「F.S.S」の金子英俊、  
結城信輝がスタッフとして参加  
するというのだから、きっとお  
もしろいものになるだろう。無  
責任にそんな気がする。発売日  
や価格などは未定。

●小説第3巻。価格や詳しい発  
売日は未定だが、2月には発売  
されるようだ。

### カセットブック



●カセットブック第1巻のジャケット



●第2巻。ジャケットイラストはオリジナル

### 単行本



●ロードス島戦記コンパニオンの表紙



●RPGリプレイロードス島戦記Iの表紙

## 12月8日(金)・グループSNEに電話で取材

曇り。昼過ぎに出社。小説ロ  
ードス島戦記の作者、グループ  
SNEの水野良氏に電話取材。

——ロードス島の世界は中  
学時代から水野さんの頭のなか  
にあったそうですね。

「中学というのは大げさですが、  
高校でSFの同人誌にたまに寄  
稿していました。世界を作るの  
が好きだったんです。大学では  
マン研に入っていましたので、  
マンガにしたりしていました」

——頭のなかにあったロー  
ードス島がこんなに大きくなりま  
したが、どう思いますか?

「うれしいです。頭のなかで閉鎖  
的に考えていたロードス島が安  
田氏はじめグループSNEの仲  
間とのテーブルトークRPGで  
どんどん変わっていき、その変

わっていったものを自分のなか  
に取り入れていけたのが良かった。  
ぼくひとりのロードス島と  
いうより安田氏を含めたみんな  
のロードス島という感じです」

——アニメにもなりますね。

「これはもう、出淵さんとかに存  
分にやっていただいて、ぼくも  
アニメは好きですから、ぜひ何  
かの形で参加したいです」

——ロードス島のあとに何  
をやりたいですか?

「ロードス島は4巻目を執筆中  
です。それとは別にぜひ、一度  
は青春小説を書いてみたいです  
ね。恋愛ものかなんかで……あ  
とはSFを書いてみたいと思っ  
ています」

——お忙しいなか、ありが  
とうございました。

## 12月12日(火)・CDを聞きながら原稿執筆

曇り。ここのところ寒い日が  
続いている。今日こそは原稿を  
書かなくちゃ、と思う。とりあ  
えず、BGMがわりにロードス  
島のCDを聞いた。最初にラジ  
オドラマのようなものが入って  
いる。全曲、ゲームのアレンジ  
だ。そういえば、河内さんがゲ  
ーム音楽を作曲した人はMIDI  
で曲を作っていたとかいって  
いた。MIDIのデータをレコ  
ード会社に送れば、かんたんに  
アレンジできるのだろうか、よ  
くわからない。価格2672円。ほ  
かにLPやテープも発売中。

先日の取材で水野氏はロード  
ス島の今日があるのはグループ  
SNEの仲間とテーブルトーク  
RPGがあったからだといってい  
た。もともと、安田氏率いる  
グループSNEは日本にテー  
ブルトークRPGを紹介するとい  
う仕事をしていた。ちょうどそ  
のころ、コンプティークはテー  
ブルトークRPGを誌面で紹介  
できないだろうか、と安田氏に  
依頼。安田氏はリプレイという  
形式を提案する。そのグループ



●これが、CDのジャケット写真だ。ピク  
ター音楽産業より発売中

SNEのメンバーのなかに少年  
時代からロードス島という世界  
を抱き続けていた水野氏の姿が  
あった。ロードス島はテー  
ブルトークRPGと仲間という栄  
養剤を与えられてグングン大き  
くなっていった。気づいたら3年  
も連載していたというところ  
ではないだろうか。そうこうす  
るうちに、コンピュータゲーム  
になり、小説になり、今またア  
ニメになろうとしている。角川  
書店の久木氏はロードス島が今  
後どういうふうに展開していく  
か予測がつかない、といった。  
ロードス島は作り手から離れて、  
ひとりで歩きはじめたのである。



物語も大詰めだ。はりきって行こう!!

FAN-ATTACK

# Xak

[サーク]

The Art of Visual Stage

無事にゲームも発売されて、好調な様子。物語も序盤を過ぎてますますおもしろくなってくるぞ。いっしょに最後までいっちゃおう!!

マイクロキャビン

☎593-51-6482

発売中

媒体	CD×3
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク/PAC
価格	8,800円

## 長い冒険の旅は続く……

まだ神がこの世に降りて来ていた時代、ウェービスの国を荒らしまわった怪物バドゥー。彼を退治して、その精神と肉体を分離して封印したのが戦いの神、

デュエルだ。そして今、何者かによって悪の精神の封印が解かれ、国中に凶暴化したモンスターが八バをきかせていたのだ。

ウェービスの国を守るため、

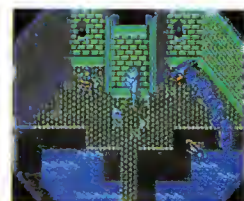
王家から派遣されたメッセンジャー・ピクシーによって自分がデュエルの末裔であるという真実を知らされ、迷いながらもバドゥーを倒す旅に出た主人公。北の森やモルム

の岩、ノルマナの町、洞窟、海賊の港を旅して、悪の手先である木の精、水龍、ズーンやエレメンタルをみごとに(?)撃破して、生きている門ロックバイターを無事に通過することができるようになった。しかし、まだまだ先は長い。なんていっても、まだ半分しか物語は終わっていないのだから……。

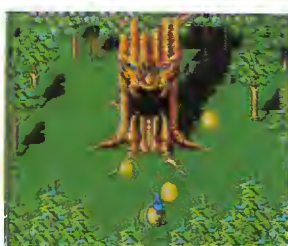
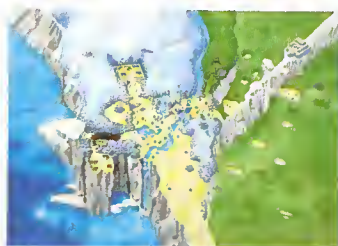
そんなこんなで、ノリノリのBGMとともに、彼の冒険は続くのであった(かっくー!!)。

◎おまけでついているミュージックモード。1度ラジカセにつないで聞いてみよう。音の厚みにびっくりしちゃうぜ

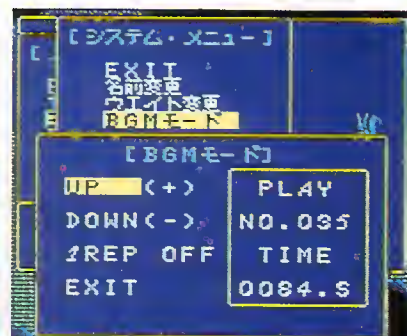
◎このおじさんのおかげで退まわりしなくてはならなくなった



◎手ごわい水龍、ビラニアをうまくさけるのがポイントだ  
◎1部の最後の敵、エレメンタル、全滅すると強くなる



◎木の実で攻撃してくる木の精





# いよいよ第2部へ突入するぜい!!

## ネムヌの町で修業するのだ

ロックバイターを通過して、その先にある洞窟には人々が隠れるように生活するネムヌの町がある。

見てわかるように町の人はみんな背が低い。住んでいる家は洞窟内に横穴を掘って作られているのだ。入口はバリアのようなものでカバーされている。

主人公はしばらくここを拠点として生活することになる。(何度もお世話になるってこと)必要な情報を集め、買物を済ませたら、いよいよゼグラードの塔に登ってみるべし!!

### 町長の家



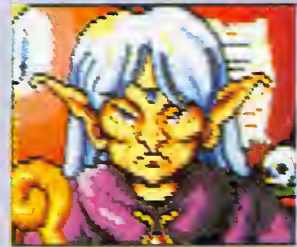
アゴの下にひげを蓄えた町長に会いに行くと、いろんなことについて教えてくれる。でも、どうやら主人公の実力を疑っているようだ。そのうち鼻を明かしてやれ。

### 武器屋



きつぷのいいオグの武器屋には究極の武器が取り揃えてあるが、シールド以外はなかなか手に入らないようで、品切れになっているようだ。欲しいよ〜ん。

### 魔法屋



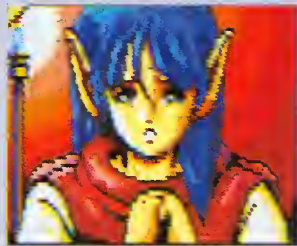
この魔法屋は、おばあさんが営んでいる。高価な武器にもちゃんと魔法をかけてくれる。弟子のことで悩みがあるようだから、話を聞いてあげよう。

### 道具屋



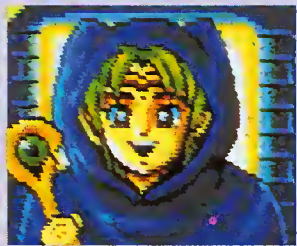
この町唯一の道具屋(どこの町にも1件ずつしかないって)には、とっても大事なアイテム、ペナラが売られている。どのように使うのかは町の人々が知っているよ。

### ユークの家



ユークとユイの兄妹が住んでいるはずの家だが、訪れてみるとユイしかいない。ユークは行方不明らしい。塔の中で何かあったのだろうか?

### ケインの家



魔法屋のおばあさんの弟子がケインなのだが、家には誰もいないようだ。トゥーラおばあさんの心配事ってこのことなのかな? 魔法屋へ行ってみよう。

### なぜかピクシー



塔に登って帰って来ると、ニーマイが「ピクシーが来てるぜ」と教えてくれる。一体どこまで何をしに来ているのでしょうか? まったくおせっかいなんだからあ。

## ゼグラードの塔は危険がいっぱい!!

いよいよ、ネムヌの町を出てゼグラードの塔に登ってみる。この塔は9階建てになっていて各階にはいろんな仕掛けが主人公を待ちかまえている。

まずは、床から生えてくるトゲだ。刺さるととても痛い。体力の4分の1も消費してしまうのは、敵がたくさん出てきたと

きに死の確率が高くなるということだ。そして床がへこむところもある。へこんでいるところは通れないので、自分のまわりがへこんでしまうと動きがとれなくなる。これも直接ゲームオーバーにつながることにかなり注意。

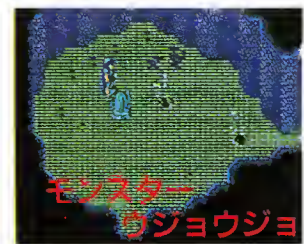
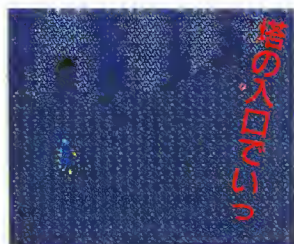
モンスターたちもかなりタフ

な連中が揃っている。真正面からぶつかっているとあっという間に体力がなくなってしまう。確実に半キャラずらして戦うのがコツだ。気合いをいれていこうぜっ!!

そして、この塔の中は絶好の経験値の稼ぎ場所でもある。こまめにセーブするようにして、

危険な賭け(体力が残りわずかなのにモンスターにケンカを売りに行くとか、うろろ歩き回るとか)をしないようにすることが大事だぜ。

まー、冒険に行く前からの一がきをガタガタ言っても何にもならない。とっとと片づけちゃおうぜい!!





## あーあれこれと忙しい～!!

今までの多くの冒険を途中のデモで思い出しながら、新しい冒険に思いをめぐらせている間

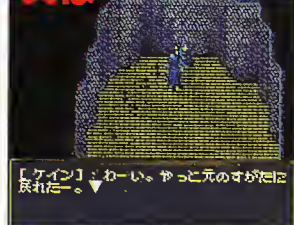
### これは何?



①こんなところにゴーストがいる。助けを求めているぞ。でも変な気分

にディスクのロードが終わる。いよいよ第2部の始まりだ。モンスターは強いし、やることは

### 実は……



②やっと元に戻ることができて感激している少年。彼がウェインだ。なるほど

たくさんあるけれど、負けずにがんばるのだ。まずはネムヌの町へ行ってみよう。今までの町とは大きく違って、家が洞窟の中にあるめずらしい町だ。くまなく歩きまわってみよう。

ある部屋にいくと、おかしなことに汗をかいている(泣いているのかな)ゴーストがいるじゃないですか。近付いてみるとなんと人間の言葉をしゃべるんだ。情報どおりだね。このように町の人話はちゃんと残らず

聞いておいたほうがいいぞ。

話を聞いてみると、どうやら魔法でモンスターに変化したらしいのだが、元に戻れなかったらしいのだな。ぬー、マヌケな奴だなと思いつつ、どうすればいいのかを聞いてみた。「デスベル・マジック」という魔法を使えばいいというが、たしかネムヌの町にはなかったよなあ。困った困った。なんとかしてあげると、すてきなものをプレゼントってわけだ。

### へ? 動くガイコツ?

モンスターにまじって、変なガイコツがウロチョロしてるのをみかけただろう。近付いても何も起こらないし、やつつけることもできない。とりあえずほっとして先を急ごう。上の階に進むと、変な宝箱がある。なかにはノームという小人の夫婦が住んでいるのだ。何か非常に心

配しているようだけれど、なんだろう? 子供が箱の外に出て行ってしまったので、モンスターたちに襲われてないか、気にかかっているのだ。早速探しに行こう。ここで思いたすのがさっきのガイコツだ。急いで戻って話しかけてみると、やっぱり、ノームの子供が中に入って遊んでいたんだ。親の元に戻してあげよう。



③モンスターの中にあやしげな骨を発見。一体何が取り付いているのか



④おめでたい感動の親子の対面。うれしいじゃありませんか。ラッキー

### 宝箱には気をつけよう

情報屋ニーメイにお金を払って聞いた情報では、まわりに骨が転がっている宝箱にはトラップが仕掛けられているということだ。でも、実際にはなにもまわりにないのにダメージを受けてしまうものもあるので要注意。ニーメイの嘘つきー!! でも、彼は本当は役に立つ人なのだ。信じてあげよう。

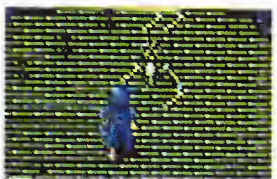


⑤こういう宝箱はやはり無視したほうがいいみたい。やぶへびにならないよう

### 死霊が語りかけてくる

今までにも転がっているガイコツが話しかけて来ることがあったけれども、この塔にも話しかけてくるやつがいるのだ。こいつはユーイの兄貴のユグで、黒いマントの男に倒されて白骨化してしまったらしい。うむ。でも、1人残る妹の身を案じてか、成仏仕切らずにこの世をさ

まよっているのだ。死霊のいうことは聞いておかないと取り付かれちゃうぞ。ちゃんと妹に(他機種版では弟だったか)遺言を伝えてあげよう。ここでテレポートの魔法が役に立つのだ。だけれど、レベルの低い人は自力で降りたほうが修行になるぞ。さぼっちゃいかーん!!



### 穴に落っこちた

トラップの最たるものといえは1つだけ、箱を開けた瞬間、足元に穴が開いて、落ちてしまう、というものがある。ひどいよねー。さらに落っこちちゃった先の部屋には出口がない!! ばこーん。どーやってこのピンチを切り抜けるのかといえば、まずはデータをロードしなおすって手段がある。でも、これじゃあんまりなので、テレポートの魔法を使って町に戻ろう。この魔法は何度もお世話になるぞ。



### ピクシーがない!!



あるとき、町に久しぶりに戻って来ると、ニーメイに「ピクシーがさらわれたぞ!!」と知らさ



れることになる。今までくじけそうなときに必ず励ましてくれた、けなげな彼女が……。ちっくしーよう!! またあの黒いマントの男だ。あいつは一体何者なのだろうか?



## なんとライバルが登場だ

何かと型破りなこのゲーム、なんとライバルまで登場してしま



リューン

うのだあ。リューンというこの男も、デュエルの末裔で、しかも最強の剣グレートソードを持っている、てごわい奴だぜ。サークディープルも持っていそうだし、おまけに結構ハンサムなので、主人公のファンが激減した、という話も入っているぞ(大嘘)。ま、巨人の星の星飛馬に対する花形満のような奴だ。こんな奴に負けるもんか!! たき火なんかしやがって。とつつい意地になってしまう。いつの日かいつと戦うときが来るのだろうか? いやな予感がするなあ。

## 多彩なモンスターたち

塔も上のほうに登っていくと、いろんなモンスターが出て来るぞ。慎重にいかないでとすぐ死んじゃう。特に5階以降のモンスターはかなりの強さで主人公を苦しめることになるだろう。たとえば、ダブルゲンガー。主人公と同じ姿をしていて動きが速く、いちばん用心しなければならない敵だ。うかつに捕まるとあぶないぞ。他にも攻撃力と体力のかたまり、ピヨントなんかも要注意だ。攻略法としては、半キャラずらしのほかに、壁との間にモンスターをはさんでも倒しやすいぞ。レベルはここで



◎これがダブルゲンガー。どれがどれかわかんなくなるのさ。困った

最高にぐっと近付くはずだ。がんばって経験値を稼ごう。

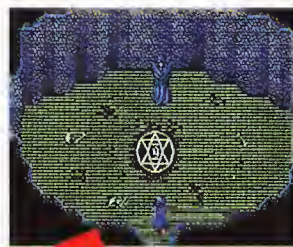
## 塔の頂上に待ちうけるものは何?

### オ・カ・マ・ダー!!



やっと塔の最上階、9階にたどり着いた。と、なにやらあやしげな入口が。しっかりセーブして中に入ってみよう。部屋の中には、1人の黒づくめの男が立っている。こいつが、あの「黒マントの男」なのか? でもなんか様子が変だぞ。言葉じりが

何となく女っぽい。でも顔は男だろう。ってこた一、あんだ、ひょっとしてオ・カ・マ? ひょえー!! こんな健全なゲームにオカマがっ! とわけのわからないダメージをくっている間に、奴は床の魔法陣からボス、ネクロマンサーを呼び出していた。ピカム・アンデッド攻撃って何だろう?



BOSS

ネクロマンサー

### ゾンビがぞろぞろ

ピカム・アンデッド攻撃するのは、なんか変だがゾンビを呼び出して攻撃してくるのさ。パターンを作って対応しよう。

ポイントとしては、うまく壁や骨などの障害物のほうに追い詰めて、はさみうちにして倒すようにするといひ。



◎まずは動きの遅い奴が出てくる。まだまだ簡単だ



◎ガイコツの戦士が次に出て来るのさ。すこしつらいかな



◎動きは遅いけど耐力のあるゾンビが出てきたようだ



◎そろそろつらくなってきた。にげちやおうかな〜

## 逃げるなーっネクロマンサー!!

### なーにがっ!!



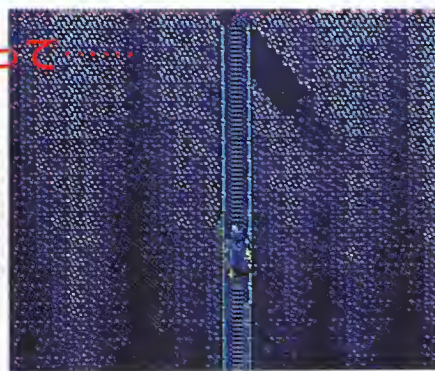
◎えらそうなことを言っているけど、結局逃げるんじゃないか。バカヤロー!!

しつこい5回ものピカム・アンデッド攻撃を退けて、さあ、いよいよネクロマンサーと対決だ!! と思ったら、生意気なセリフを残して、いきなり奴は逃げてしまった。ひきょう者め!! 俺が恐いのか? なんて態度しになってないで落ちついて考えを整理してみると、さらわれたピクシーがいない。奴が連れて行ったのさ。困ったなあ。彼女は王家の使いだから、いなくなったのは非常にまずいことだし……。ボクの責任になっちゃうよー。

### 橋をわたって……出口だぞ



◎ネクロマンサーが逃げに行った後にできた新しい出口。◎やっと塔から脱出できるぞ。うれしいよん



目の前には新しい出口が見える。どうしよう。このままここにいてもしょうがない。先を急

ごう。バドゥーの復活は一刻と近付いている。次は炎の塔だよ。



# 炎の砦はキビシイのだ

## 中をちょっとのぞいてみましょう!!

ようやく塔を脱出して一息つく暇もなく溶岩地帯を抜けると、その先に炎の砦がそびえ立って

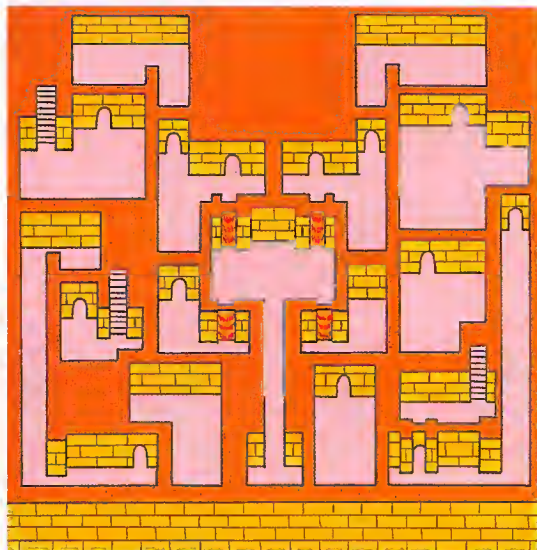
いる。3階しかない砦だけれど、中は凝った仕掛けだらけでかなりわかりづらい。というわけで、

中をちょっくらのぞいてみるでしょう。

途中の洞窟にも行ってみよう

ね。なにか重要な話が聞けるかもしれないぞ。でも、また頼みごとがあるかもしれないなあ。

### 1階MAP



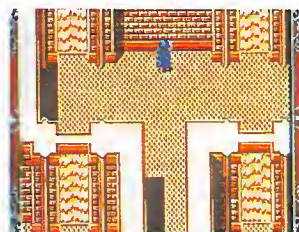
中央にある炎の扉をどうにかくぐるのが第一目標だ。通れたらすみずみまで行ってみよう。めんどくさいからすにね

まず入口でいきなり詰まるのが炎の扉。この扉は耐火マントがないと通過できない。このマントは洞窟にいるレイテルって女の子がお父さんの話をしたときにもらったはずだ。さすがにモンスターも外にいる奴よりも強く、やたらと攻撃の強力な奴、ワープなんざしてくる奴もいておおさわぎだぜ。



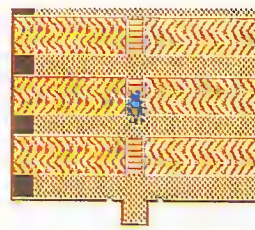
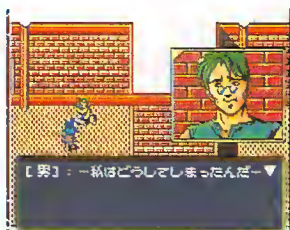
お父さんが行方不明になっていたので探してあげよう

ゼグラートの塔なんてちょろいほうだったのね……。クスン。あっけなく死なないように、アイテムはちゃんと装備して、体力の復活をこころがけよう。ライフマントってほんとありがたい。

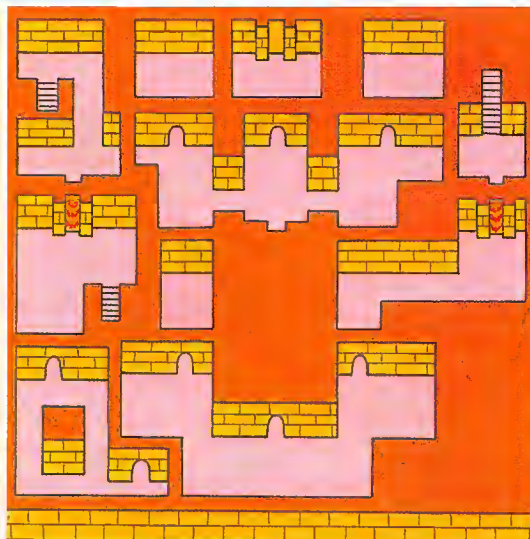


2階の中央には、大きな部屋がある。その部屋に入るには、ガスが充満している部屋を通過してはいけなく。薬つびんのまま入ると、あっという間にあの世行きになってしまう。ガスにはやはり

ガスマスクがあるわけで、この階にあるのだが、1回1階に降りて(ああやこしい)別の階段を登って取りに行かなくてはならないぞ。取ってきたいよいよ中に入るぞ。中は溶岩がドロドロだ。

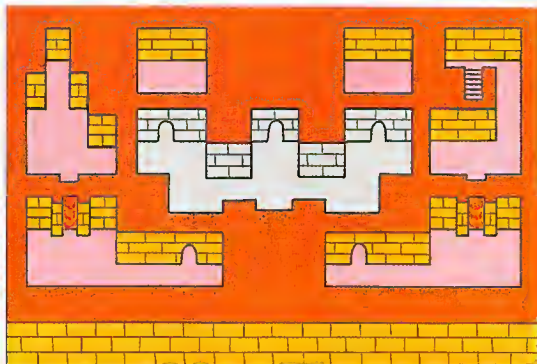


### 2階MAP



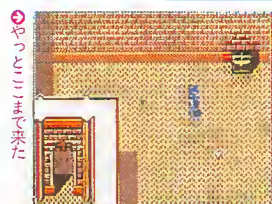
中央のガス室がこの階のカギだ。なかには溶岩の流れる部屋があつて、つり橋がかかっている。慎重に渡ろう

### 3階MAP



砦の最上階。部屋数も少ないからすぐに回れるだろう。そのあとラスラスに出てみるということがあるぞ。見はらししい

この3階には簡単には来ることができないようになっている。唯一の入口がふさがっているのだ。どーすればいいんだろう。この砦の中に情報をくれる人はもういない……。ここはあきらめていったん洞窟に戻ってみよう。何かいいことがあるかも知れないぞ。特に今まで関係なさそうにしていた人に聞くといい。3階にはたいしたもの……。さちんと探しておくのだ。そろそろ炎の砦の中も良くなるようになってきたと思う。あとは中央の部屋だけだ。



ちくしょー!!

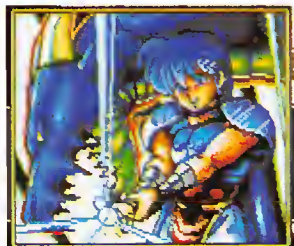


オキテ

# 掟破りのシューティングステージ

## 飛べー!!

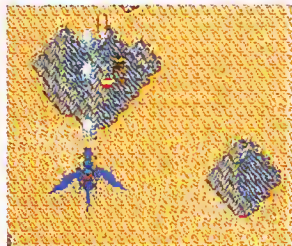
岩の3階の中央の部屋に入ると、なぜかニルの箱が輝き出した。すごい!! こんなに近くにサークディールがあったなんて……(灯台元暗しとはこのことだね)。そして、バルコニーから外の溶岩の流れを見ていて指輪のことを思い出した。こいつ



## ドラゴン!!

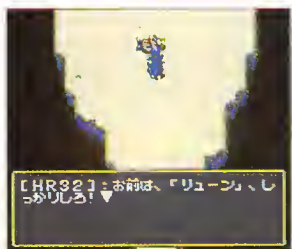
でドラゴンを呼び出して、この溶岩地帯を抜けることができるじゃないか。さあ、迫力のシューティングステージへGO!!

ダメージを極力押さえるようにうまく敵の攻撃をかわして、ボスと対決するようにすれば、楽にステージクリアできるぞ。



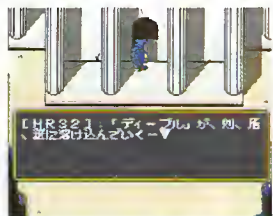
## あっリューンが倒れているぞ

厳しいシューティングステージを攻略して降り立った大地。ちよっぴり感激しながら歩いている主人公の目の前に一人の男が倒れていた。おや? もしかしてリューン? どうしたんだよー。息も絶え絶えじゃないか。しっかりしろよー。



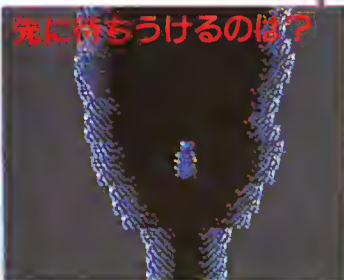
## さらに戦いは続くのだ

虫の息のリューンから最後のアイテムを託された主人公は、悪に対する怒りのボルテージをさらに高めるのだ。だが、そう簡単にバドゥーが姿を現すはずはない。パズルのような迷宮が待ち受けているぞ。1度ずつすべての迷宮を通過しなくては目指す最後の聖域にたどり着くことはできないのだ。ポイントとしては、最後に紋章のついた迷宮を通ること、1度通った迷宮



①迷宮を抜けていよいよ聖域へ。胸騒ぎが起る。何かのまえふれた

## 先に持ちうけるのは?



は2度通ってはいけないうってことだ。そして、見事に聖域にたどり着いた主人公を待っていた衝撃の事実……。物語はクライマックスを迎えたのだ。さあ、バドゥーを見事倒して、ウェビスの国に平和を取り戻せ!! バドゥーはかなり強いけれど、人間的に大きくなった主人公なら大丈夫だ。エンディングは涙もんだぞ。健闘を祈る。

## エンディングは近いぞ!!

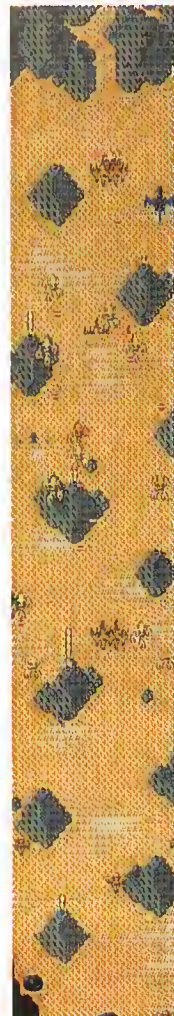
## 中BOSS



## BOSS サラマンダー



## BOSS



## 中BOSS

## START



FINAL ATTACK

マンボウの核心にせまる攻略第2弾!

# SPACE MANBOU

スペース・マンボウ

コナミ  
03-264-5678  
発売中

媒体	MSX
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	コンティニュー
価格	6,800円

ついにゲームも発売され、マンボウ責めのお正月を迎えた人も多かったのではないかな? 今月は怒涛のように後半4ステージを徹底攻略してみた。はまっている人のお年玉になればいいんだけど。



## 5 STAGE エネルギー炉

無数のパイプが縦横にはしり、そこからは絶えずプラズマが放電されている、エネルギー炉内での壮絶な戦いだ。

快調に前半の4ステージまでクリアしてきた人でも、必ずハマってしまうのが、この5ステージ。全7ステージ中、ここはマップが1番長く、しかも高速スクロールときているので、すんなりとはクリアできない面だ。敵の数も異様に多く、その動きもとてもいやらしい。とにかく高速スクロールなので、プレイヤーの華麗な腕さばきが要求されるステージといえる。自分なりの攻略ルートをもつけて、パターンをつくってしまうのが攻略の最短距離。

しかもこのステージのボスが強烈に強い。もう極悪! このスペースマンボウに登場するすべての敵の中でも最高に強い、というのが編集部一同の一致した意見。今現在、はまっている人は、ここからの攻略記事を読んで参考にしてほしい。

### PHASE5-2 妨害シャッターをよけろ

このステージの見せ場、あるいはポイントともいえるのがここだ。暴走をおこし、異常をきたしているパイプからプラズマが放電されていて、それが妨害シャッターを形成し、プレイヤーのゆくえをさえぎっているのだ。少しでも当たってしまえば終わりなので、もうこのプラズマにはハラハラドキドキもの。こんなのが連続して10個

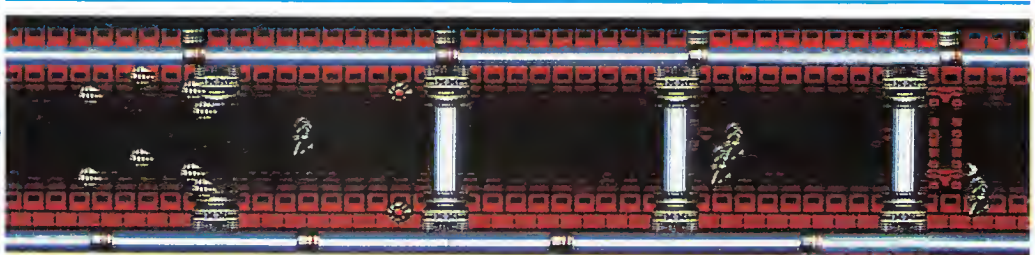


◎休む間もなくプラズマが放電されているので、タイミングをうまくとることが大切。襲ってくる敵にも注意をはらって撃ち逃さないようにしましょう

もある。しかも、ほんの数秒しか開かないものが多く、もたもたしていると、あっという間にクラッシュ! というパターンが多い。

もう明日なき戦いなのだ。早め早めに敵を倒して、少ないチャンス逃さずシャッターを通過したいところだ。

ついに





## ここまでの戦いの軌跡をたどる

ちょっとここで1ステージから4ステージまでの戦いの模様を、ふりかえてみよう。

### STAGE 地上エリア

砲台や小型戦闘艦などの攻撃が目立つこのステージ。地上から数々の攻撃をしかけてきた。



### STAGE 外壁エリア

あの縦スクロールには少しとまどったが、ここではオプションの有効な使いかたを覚えられたはずだ。



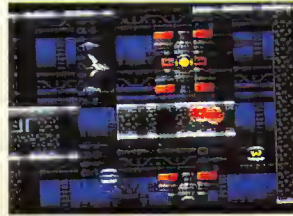
### STAGE 空洞エリア

スクロールが急激に遅くなり、テンポを狂わされるステージ。敵の攻撃も意表をつくものが多かった。



### STAGE エネルギー変換エリア

大型浮遊物体モニターが縦にも横にも移動してプレイヤーを襲ってきた。前半のヤマ場。



START

## PHASE5-1 確実にパワーアップ

高速にスクロールしているので、ちょっと撃ちもらすと、あっという間に敵の編隊を逃がしてしまいパワーアップしそこねてしまう。敵の出現パターンを読み、確実に倒すことが大切だ。

①編隊で攻撃してくるやつは必ずカプセルをもっている。1匹残らず倒してカプセルをいただく



②妨害シャッターにくるまで、オプション1個は装備することができる



③前半で登場するのはこの2つ。バトルはともかくタイの少しやっかいなぞ



つづく

## PHASE5-3 速い!速い!速い!

数ある妨害シャッターの中でもひととき速く、タイミングのとりづらいものがある。10個ある中で最後の2つがそれ。この2つだけはタイミングのとりかたが、ほかとは違うので最初はとまどうだろう。

ここをうまく通過するポイントは、出てくる敵を先に倒しておくこと。これで敵に気をとられないですむ。そして開閉のタイミングに神経を集中して妨害シャッターを通過だ。ここを過ぎれば、このステージの後半部分へ突入できる。やられてしまっても、この妨害シャッターの最後のひとつから始まるので少しはラクになるぞ。



④シャッターの前で待っていて、シャッターがひらいたと同時にすかさず通り抜けよう

⑤なんとか間一髪できり抜けることができた。さあこの調子でもう1つも通過だ



次ページも  
ひき続き  
5STAGE  
の攻略だ!

つづく

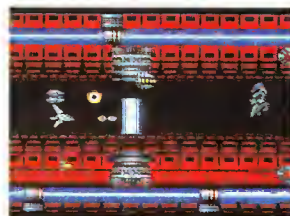


# 5 STAGE のつづき

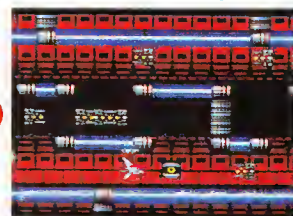
最後の妨害シャッターを過ぎると、5ステージ後半へ突入したことになる。今度は前にも増して大量の敵キャラが襲ってくるぞ。妨害シャッターはタイミングを見ればなんとか抜けられるのだが、敵が集団で攻めてきたらタイミングどころの問題

じゃなくなる。しかも、撃ちのがすと後ろからしつこく襲ってくる。これはある意味で妨害シャッターよりつらいかもしれない。ここはひとつオプションをじょうずに使って、敵をすべてやっつけるぐらいの心意気でせまりたい。

## 前半：妨害攻撃が中心 後半：敵キャラが中心に



❶ 妨害シャッターがこれでもかこれでもかと、幾多にもつらなっている。どのシャッターも見かけだおしいということはないので心してかかろう。タイミングのとりかたがとても重要なところだ。



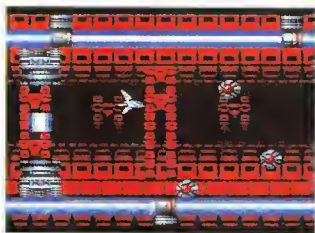
❷ 敵キャラがプレイヤーめがけて集団で襲ってくる。さほどカタイ敵は攻めてこないのだが、やはり大量でこられたら対処するのにひと苦労するぞ。やっぱりなんといつても、ここはオプションの力がたよりだ

### CONTINUE



### 復活パターンを伝授 CONTINUE

まず最後の妨害シャッターをよける。よけたら機雷みたいな敵キャラを倒そう。こいつはカプセルを出してくれるありがたいヤツなんだ。とにかく高速スクロールなのでスピードは必ず取っておかないとあとあとキビシイぞ。スピードを獲得すればここはひんぱんにカプセルが出るので、パワーアップしやすいところ。



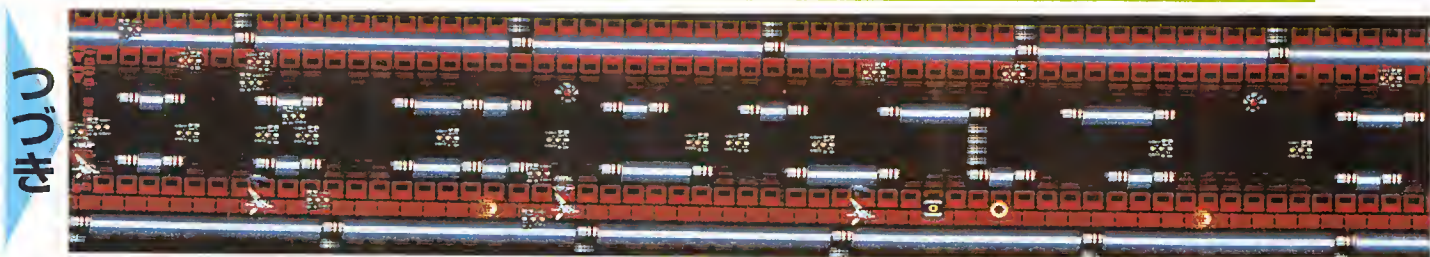
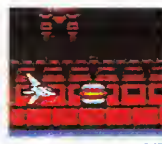
❸ こいつらがカプセルを出すキャラなんだ。3つのうち2つは倒してパワーアップだ

確実にパワーアップだ

パワーマップ ノーマル

すべての敵を倒し、すべてカプセルを取るということは難しい、チャレンジしてみるのもいいかもね。

オプション1つにミサイル、それからスピードが2段階取れば上出来。スピードはとくに大事だ。



### デモプレイはキミたちに攻略のヒントを教えているぞ

4ステージまででハマっている人はひと休みしてデモプレイを見てみよう。1、2、4ステージの模様を紹介している。これがけっこううまい。攻略の参考にできるぞ。

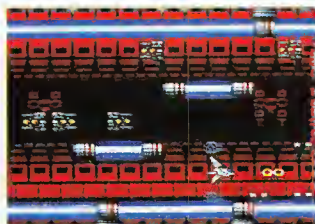




## PHASE5-4

### 敵がうじゃうじゃ

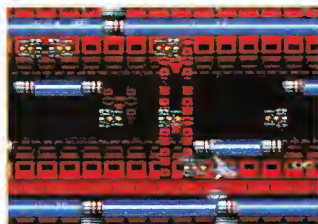
いよいよ5ステージの後半に突入。敵キャラの数の多さといったら前半とはケタ違い。とにかく敵がうじゃうじゃ襲いかかってくるので、もう休む間もなく必死に弾を撃ち続けるって感じ。だが、2種類の敵しか出現しないので、冷静に見極めればそれほどとまどうこともない。攻略パターンを見つけるのもそうむずかしくない。しかもそ



①まず画面右はじから登場し、左へ向かって一直線に飛んでくる

のうちの1つは、とくにプレイヤーを襲ってくるということもなく、倒せばカプセルを出してくれるという、まさに地獄に仏といった感

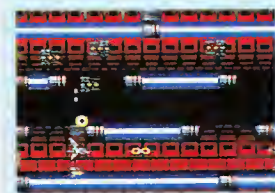
②画面左はじまでいくと次はプレイヤーめがけて飛んでくる。うまく移動してよけながら攻撃



じのヤツなんだ。しつこい敵との攻防の中にも、なんとかこいつは倒してカプセルをいただきたいところだ。

### オプションを上にして

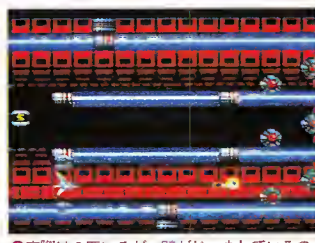
1番下に自機をもっていき、オプションを上向きにしていれば前方と上方はカバーできる。これである程度のりきれるぞ。



## PHASE5-5

### カプセル奪取!

ここまでで装備が完璧なら問題はないが、まだパワーアップ不足ならチャンス。このステージの最後には、カプセルを出すキャラが2つ待ち受けている。ここで最終パワーアップをして、待ち受けるボスに備えよう。

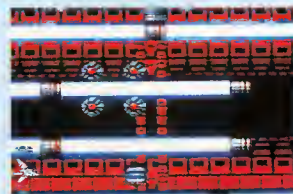


①実際は6匹いるが、壁がじゃましているので、2つまでしか倒せない。この2つはなんとしても倒し、カプセル奪取だ

### うまくブラックホール弾を出せ!

カプセルの出現順序を覚え、最後でうまくブラックホール弾を出す。これはボスに備えて温存したい。

スピンード  
パワーカプセル  
ミサイル  
オプション  
ワイドドール  
ブラックホール弾



②出現順序はこのとおり。頭にたたきこめ

③さあ出た。取ったら弾を撃たないように

## BOSS

### ナーガ

スペースマンボウの中で最強にして最大の敵がこの5ステージのボス、ナーガだ。丸い球状の物体が画面全体をグルグルまわり、プレイヤーに体当たりをしかけて襲ってくる。さらに8つの砲台からは絶えず火炎を8方向に放射し、プレイヤーの逃げ場を防いでしまうのだ。らせん状にだんだんプレイヤーににじりよってくるぞ。



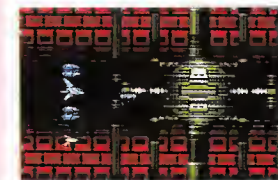
①始めは制止しているが、足をすべて破壊すると動き出す



②足がなくなったところで攻撃をしかけてくる。コイツは画面を回りながら火炎を放射してくるのだが、この火炎は自分の弾で破壊することもできる。逃げてばかりでは勝てないぞ

### ブラックホール弾を使え

ブラックホール弾を使えば、いっきに敵に大ダメージをあたえられる。こうなればだいぶらく。





# 6 STAGE ダストエリア

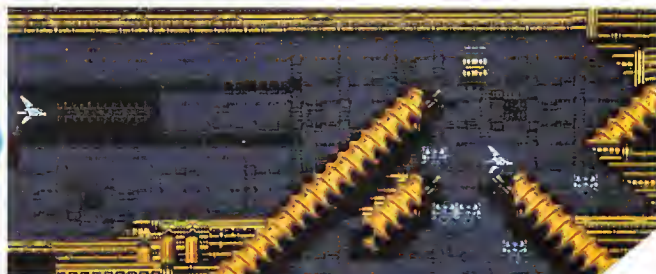
ここは地中の奥深くまで続いている、要塞内部の廃棄物処理場。中は複雑に入り組んだ構造になっている。

1ステージがナナメ上スクロールだったのに対し、この6ステージはなんとナナメ後ろにスクロールする。マップはさほど長くはないのだが、5ステージとは違って変わってスクロールスピードが遅いので、それ以上に長く感じられるはずだ。ある程度の装備があればとくに難なくクリアできるステージだが、オプションぐらいいないと最初のナナメスクロールは困難かも。

## PHASE 6-1 なんとナナメ後ろに!

画面が右に普通にスクロールしていった、壁が見えてくる。この先どうなるのかと思いきや、突如としてナナメ後ろにスクロールするんだ。ちょっと始めはとまどうところもあるだろうが慣れてしまえばなんてことはないぞ。

START

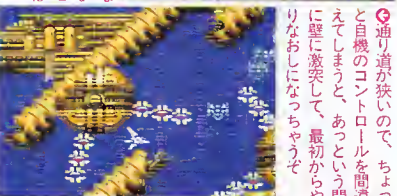


CONTINUE

## PHASE 6-2

### ナナメ後ろスクロール+触手

ナナメ後ろスクロール中、風車のような触手がプレイヤーの行く手をはばんでいる。6ステージの見せ場の存在ともいえる難所だが、あわてずもぐりこめば、わりとすんなりクリアできる。



⑥触手と触手が回転するさなか、その空間をくぐってうまく通り抜けよう。回転のスピードは遅いので、落ち着けばクリアは簡単なパス

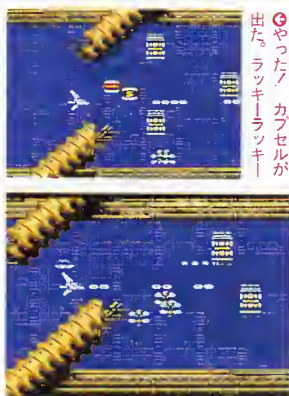
⑥通り道が狭いので、ちょっと自機のコントロールを間違えてしまうと、あっという間に壁に衝突して、最初からやり直しになっちゃうぞ

つづき



## 復活パターンを伝授 CONTINUE

落ち着いて敵の動きをよく見されれば、やられる心配はないのだが、実はここはコンティニューポイントでは確実なパワーアップは望めないのだ。なぜなら、ニュークリアアフライというハエみたいな敵を倒せばカプセルが出るのだが、このキャラ、カプセルを出したり出さなかったりと、けっこういい加減なヤツなんだ。まあ、運よくパワーアップできればそれにこしたことはないが、もしパワーアップができなくても、あきらめずに攻撃していれば、いつかはきっとカプセルを出してくれる!? そうだ、あきらめてはいけないのだ!!



⑥オプションまで装備できれば文句なし

## 不幸にして途中でやられた人は

6ステージにはコンティニューポイントは1つしかないが、このステージの始めをスプリンの状態で引き抜けるのはかなりキビシイ。そこで、特別にステージ最初の復活パターンを伝授するぞ。とにかく通路が狭いので進路の確保が重要となってくる。細かい動きが大切だ。



⑥6ステージ開始時の装備もかなり状態だ。何



⑥敵をまず引きつけ、おびき寄せておいてからうまくかわそう



## PHASE6-3

### けっとうカタイやつ!!

この6ステージに出現する敵キャラの中で、1番はごたえのある敵がコイツだ。突然ニョキッと頭を出し、弾を吐いてくるその攻撃には、うっかりしているとやられてしまうぞ。コイツはステージ中盤から後半にかけてずっと出てくるので、早めに攻略方法を覚えておくといい。



①始めは縮んでいたのがそのうち頭を出す。弱点は青い目だからそこを連射だ

### 残像弾に注意!

コイツは倒したと同時に弾を3発吐いてくる。やっつけたと思って油断していると...

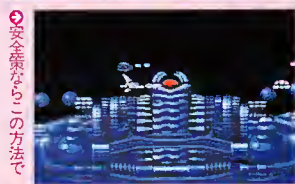


## BOSS ゴルディツ

このスペースマンボウに登場するボスキャラの中で、唯一6ステージのボスだけはほかのボスと違って下から出現してくるのだ。これに気をつけておかないと、自機を下のほうにおいて、うっかりボスと激突なんてことになってしまうので注意しよう。それさえ気をつけていれば、こいつはわりとラクに倒せるはず。攻撃方法は2本の腕と、目ん玉から出す弾の2種類で、どちらの攻撃もじっくり見ていればなんてことはない。



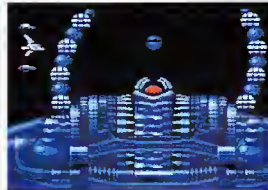
②下にオプションがついていなければ、こいつで攻撃だ



③安全策ならこの方法で

### ゲゲッ! ハマッた!!

初心者はこのボスが振り回す手に惑わされ、下の写真のように手の左側についてしまいがちである。しかしよく考えてみよう。ここでもこの手が自機に迫ってきたら、もうどうしようもない。そう、だから絶対こうならないよう注意しよう。



ぬげだせない

④こうなってしまうのは終わり。弾を撃てればこの手は動かなくなるが...

## PHASE6-4

### 不意撃ちに気をつけろ

敵が2種類、重なっているところがある。こういうところは、意外にも不意撃ちをくらってしまい、せっかくここまで来たのに戻されてしまって泣くに泣けないことになってしまう。影に隠れている砲台には要注意だ。



⑤おっ、弾を出してきた

### オプションで上に

撃っても撃ってもなかなか倒せないストーン。しかしコイツは正面からの攻撃には強いが、上下からの攻撃には弱い。オプションで側面攻撃だ。



⑥このキャラがストーン。オプションを上に向け、下から攻撃して画面上方に追いやっていい

## PHASE 6-5

### 再びナナム後ろだ

やっとここまで来たという感じ。最後はナナム後ろスクロールで終わるが、ここで触手に当たってやられたなんてことだけは...

## BOSS



# 7 STAGE 遺跡・洞窟エリア

いよいよ最終ステージ。今までの戦いで学んだ技を生かして一気にエンディングまで突き進んでもらいたい。

惑星アルフェード4の中心に位置する遺跡の中で戦うことになる。ここには巨大宇宙船、コードネーム“マンボウ”のシールドの中に入りこめるワープマシンがあるという。なんとしてもマンボウの太陽系進行を阻止しなくては……。

シンプルな敵の攻撃のわりにはなかなかきびしいステージだ。

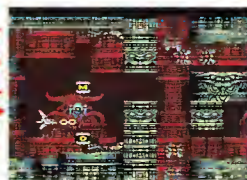
## PHASE7-1 いきなりキビシー!!

スタート早々、いきなりストーンが道をふさいでいる。ここは連射連射で切り抜けよう。うまくかわしたと思った矢先、上下にはタウロスというジェネレーターが、拡散する弾とローパーライトという



④ストーンは連射でかわすしかない

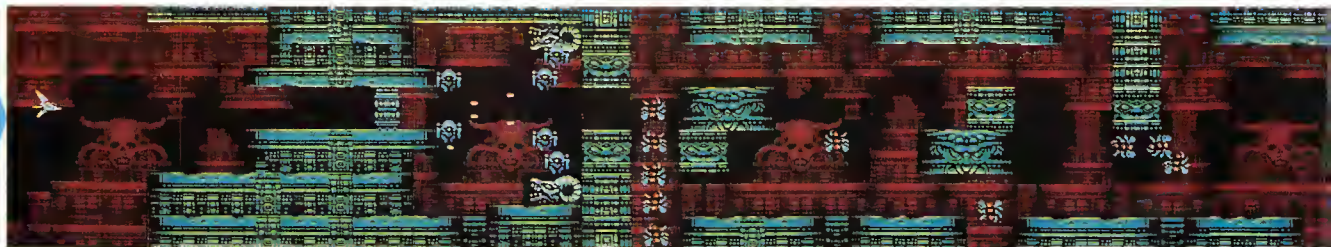
ザコキャラを吐き出してくる。すばやく倒しておけば安心だ。こいつの出したカプセルは必ず取ろう。



③弾の間をくり抜けて確実に敵をつぶそう

これからが本番なのだから。この後には、7ステージ最強のザコ、ブロッカーの登場だ。

START



## ワープした先は宇宙だぜっ!!

人類が発見した巨大な超文明の遺跡群から発動した最終兵器マンボウの太陽系侵攻を食い止めるため、ワープゾーンをくぐって宇宙空間にいるマンボウの本体に近づくことができた。やつは今までにいくつもの星々をその強力な力で消滅させてきた

強敵だ。この戦いが太陽系の運命を左右することになるぞ。

今までと違ってとにかく少数のザコキャラとあとは上下に動く隕石とレーザーに気をつけていけばいいのだが、ザコの動きはいやらしいし、敵も味方も一瞬にして宇宙の塵にしてしまう

極太のレーザーがとっても恐ろしい。

このレーザーは、良く耳をすますと「ポワポワ」と言う音がする。これを合図に飛んでくるので、音がしたらすばやく隕石の陰に隠れよう。ポワポワ、ジョワー/ だぞ。よく覚えてお

こう。隕石の陰ならレーザーを避けることができる。隕石の動きにはいつも注意しておこう。ずっと隕石に隠れているのがベストだ。もちろん隠れてばかりでは敵を倒せない。ヒットアンドアウェイで切り抜けろ!! 健闘を祈る/

ワープ!!



## 不幸にして途中でやられた人は

このステージにはカプセルが4つしか出ない。がんばってもオプション1個止まりなのだ。しかも4個目は、画面右下にちょろっと出てすぐに消えてしまうので本気で復活したい人はレーザーを先読みして前に前に行くようにしておけばいい。くれぐれもザコたちに激突しないように気をつけよう。もちろん極太レーザーにも注意だ!



④これがこのステージでの究極の復活形態。オプションまで完璧に取るのは難しいぞ

## PHASE7-3 極太レーザー!!

「ジョワー」という音と共に発射される極太のレーザーは、敵も味方も巻きこんで一瞬のうちに消してしまう。上に書いてあるように隕石の陰に隠れて避けよう。最初のうちはレーザーの発射間隔もあい

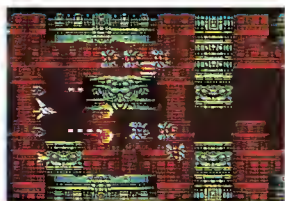


④一瞬、何が起ったのかわからないくらいインパクトの強いレーザー。敵も味方も一緒にあとたもなく消えてしまうのには思わずたずをのんじゃう



## PHASE7-2 虫がゾロゾロ

ぞろぞろとブロッカーが自機の行く手をふさぐように現れる。こいつにはニードル弾よりも、ワイド弾のほうがよく効くみたいだ(まるで風邪薬だなこりゃ)。たとえショットパワーが落ちていても、この場合はワイドのほうがいい。それにミサイルの効果も見逃してはだめ。床のほうから出てくるブロッカーに当てているだけで、かなり楽に倒すことができるのだ。そ



①だんだん行き場がなくなってゆくよーお。ここはワイドで応戦といこう。ほっと出る敵の弾にはくれぐれも気をつけてね

これから、プレイヤーの装備が充実しているとこの敵は弾を吐いてくる。壁に激突しないようにうまくかわすのだあ。残さず撃てば、カプセルもたくさんもらえるぞ。

## ワープするのだっ!!

### ワープマシン

巨大宇宙船マンボウが張っているシールドを越えるには、このワープマシンを使う方法しかないようだ。額からガラス弾のようなクリスタルボールを出してくる。このボールは反射して何度も自機を狙ってくるが、ショットパワーが高ければ大丈夫だ。そして額を狙って数発ショットをお見舞いすると、やがてマシンが動き始めるのだ。そしてワープして宇宙へ突入!!



### ここをねえ

①額のきらめく宝石を連射で攻撃するのだ。しばらくすると目が開いてワープ!

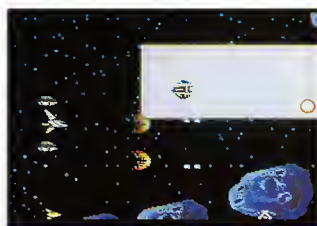


## ワープ!!

## PHASE7-4 レーザーがたくさん

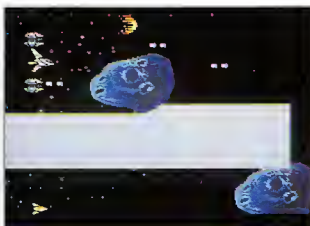
ガンガンとレーザーが発射されてくる。めざすマンボウが近い証拠だ。敵も必死に防戦してくるぞ。ピンバシ撃ってくるレーザーのおかげで隠れる場所がなくなり、つらい思いをするのだ。おんなじ隠

石にずっと隠れていると、そのうち丸腰のままレーザーに立ち向かわなくてはならなくなる。思いきってほかの隕石の陰に逃げこもう。背景の星の数が、少なくなってきたら、いよいよ今までさんざん苦しんだレーザーの生みの親マンボウのおでました。一体どんなやつが出てくるのだろうか。楽しみ楽しみ。



①うわーあ、やられちゃう。レーザーの前には敵も味方もないのだ

①レーザーの連発に思わずビビってしまうけど、落ちついて逃げよう



## いったい何が待ちうけているのか?

マンボウへ



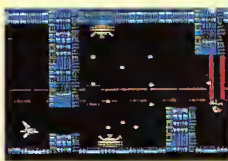
いやー、お疲れ様でした。これであとは大親分マンボウだけとなりました。ここまで来られた人たちは何とか倒すことができる……と思います(かなり無責任な発言ではあるが)。でも、それだけでは終わらないのがコナミのゲーム……。

## 2、3周目のおはなしだよん



おおっこれは!!

めでたくゲームをクリアしても、まだまだ果てしない戦いが待っている。1面の巨大戦車の砲台が増

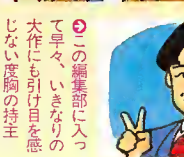


つつていなあ

設されていたり、攻撃が派手になっているのだ。1周目なんてちょろいと思っている人はどうぞ。

## 担当者は語る

このアタックが最初のお仕事のAは「各面が変化に富んでいていい」といい、原稿を書いている私たちをそっこのけでどつぱりつかっているKも「自分でプレイするのもいいが、人がやっているのを見るのもおもしろいゲーム」と評している。難易度の設定の絶妙さが老若男女を問わず受ける原因か。マンボウ恐るべしである。



①液ベナからマンボウへとコマのゲームに連続してはまった担当者

②この編集に入ってから、いきなりの大作にも引け目を感じない度胸の持主



# こんなにいるので困ってしまう敵キャラ大全集

表 の 見 方	名前	出現場所	お姿	特徴の説明	ファルコン(青)	1	ブリッツ	1	ガンボート	1
		攻撃方法				体当り		体当り		レーザー
		難易度				☆		☆		☆☆
ブラウニーA	1、2、3		バンシー	このキャラも編隊で襲いかかってくる。もちろん全滅させればカプセルが出る。	だいたい4機編隊で飛んでくる。全滅させると、カプセルを出すぞ。	1		1		1
	体当り					ミサイル		レーザー		弾
	☆					☆		☆☆		☆
ホーミングボット	1		ボルカノ	機雷みたいなものを2つ出すぞ。もとを倒してしまうのがベスト。	自分の両脇にミサイルをかかえて発射してくる。このミサイルは破壊できないので注意。	1		敵+弾		1
	☆☆					敵キャラ		☆☆☆☆		体当り
	☆☆					☆☆		☆☆☆☆		☆
ファルコン2(黄)	2		ストライダー	ファルコンが少しパワーアップしたもの。基本的な特性などは変わらない。	1回でもジャンプするとカプセルを出すという、ちょっと変わったヤツ。	4		2		2
	体当り					弾		体当り		弾
	☆					☆		☆		☆
バトラー	2、3、5		レイボット	ステージ前半の中では1番カタイ敵だ。撃ち負けないように連射だ。	デフレクターフェンス(シャッターみたいなもの)にへばりついてレーザーを出す。	2		2		2
	体当り					レーザー		弾		バリア
	☆☆					☆		☆☆		☆
ローパライト	2、7		サイロ	サイロから出現して自機を襲ってくる。自機めがけてくるのが恐怖だ。	敵キャラをガンガン吐いてくる。ちょっとカタイので根気よく弾を撃とう。	2		2、6		3
	体当り					敵キャラ		体当り		弾
	☆					☆		☆☆		☆
スティール	2、6		スティール	ゆっくりと自機を狙ってにじり寄ってくる。カプセルを出すので要チェックだ。	ゆっくりと自機を狙ってにじり寄ってくる。カプセルを出すので要チェックだ。	2、6		2、6		3
	体当り					体当り		体当り		弾
	☆☆					☆☆		☆☆		☆
スクオンク	3		スクオンク	独特の動きで飛んでくる。その動きに慣れないと体当たりされてしまうぞ。	独特の動きで飛んでくる。その動きに慣れないと体当たりされてしまうぞ。	3		3		3
	弾					弾		弾		弾
	☆					☆		☆☆		☆



最後のどーんと敵キャラ大全集だ。ここに紹介したやつらは、あたりまえだがスペースマンボウに登場するキャラ。スペースの都合で、47匹のキャラしか載せられなかったが、これだけ知ってればもうキミはマンボウ博士になれること間違いナシ。

注)出現場所の項目の中にある数字は、出現ステージ数を表します。攻撃方法の項目の中にある敵、もしくは敵キャラとは、その敵から別の敵キャラが出現し、攻撃してくるという意味です。また難易度は☆で表し、☆の数が多いほど難しくなります。

ソリアン	3 障害物 ☆☆☆	ラッシャー	3 レーザー ☆☆	クレーター	3 敵キャラ ☆	ナーバス	3 機雷 ☆☆
	バリアを吐く強敵。画面の上下を左右に移動する。かなりカタイので連射が必要だ。		いきなり出てきて短いレーザーを吐く。出てきた一瞬をたたくしかない、やなやつ。		ラッシャーの発生源。他に何もしないし、見逃してもいいなと思うけれどもね……。		上下にフワフワと動いて機雷を出す。速攻でやっつけたいところだね。
オクトパス	3 体当たり ☆	ライフストーン	3 弾 ☆☆☆	モニター	4 弾 ☆☆☆	ローリング	4 体当たり ☆
	1周目では自機の背後に現れて、ゆっくりと近づいてくる。動きがかわいい。		生命石である(直訳)。中央部を連射することによりその機能が停止する。		上下左右に一定に動き、渦巻き状の弾を吐く。耐久力が高くブラックホール弾は無力。		ぐるぐると群をなし回転している。中に入っていれば発砲されないので安心だ。
バトライト	4 弾 ☆☆	ハイドビハインド	4、6 レーザー ☆☆	スクオンク	5 弾 ☆	トレイル	5 体当たり ☆
	上下左右のすき間からしか攻撃できない。赤く光る弾は破壊できるのでらくちんだ。		物陰に隠れていて自機が近づくと近寄ってきてレーザーを吐くサイテーなやつ。		宙に浮いていて弾をばらまくだけの敵。さっさとかたづけよう。こいつは群れている。		大量の編隊で襲ってくる5ステージ最大のザコ。一度画面端に着くと体当たりしてくる。
ハオカー	5 バリア ☆☆☆	アルフ	5 なし ☆	ラダー	6 弾 ☆☆☆	ストーン	6、7 体当たり ☆☆
	障害物。真中のプラズマが消えているときに通過せよ。タイミングにずれがある。		おいしいボーナスキャラ。5ステージのパワーアップはこいつによってなされるのだ。		伸び上がって弾を吐く。目が開いたときにしかダメージを与えられない。		何にも攻撃してこないかわりに恐ろしくカタイ。撃つと反動で下がるのを利用しよう。
カグホイール	6 体当たり ☆	ニュークリアフライ	6 体当たり ☆☆	ターレット	6 弾 ☆	タウロス	7 敵+弾 ☆☆
	オランダ風車のようにくるくる回っている。腕の間にうまく入りこめば楽勝だぜ。		蜂のようにブンブンとうるさい。たまにカプセルを出すので要チェックのキャラだ。		何のへんてつもないキャラ。たまに他の敵の陰に隠れていたりするので注意かな。		ジェネレータの機能を持つ砲台。早めにやっつけておいたほうが無難だね。
ブロッカー	7 体当たり ☆☆☆	キュート	7 なし ☆	コカトリス	7 弾 ☆☆	ライフストーンの弾	3 体当たり ☆☆
	隊列を組んでやってくる虫のようなキャラクタ。ワイド系のたまが有効ようだ。		最後のおかずキャラ。出現後、すぐに消えてしまうので、見失わないように。		身なりはちゃちいけど、円を描いて飛んでくるその動きはなかなかいいらしい。		いやらしいといえばこの弾のことをいうのだ。本体を早めに倒してしまいましょう。

楽しんでいただけましたか?





維新の嵐がぜったいおもしろくなる

いしんのあらし

# 維新の嵐

第1部は維新の嵐のコツを総まとめ。第2部は尊王・公議・佐幕の各思想の代表3要人の序盤戦を攻略。第3部では1月号につづき、海援隊を結成した龍馬のその後を追う!

光荣  
044-61-6861  
発売中

媒体	MSX 2/2+	媒体	MSX 2/2+
対応機種	MSX 2/2+	対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K	VRAM	128K
セーブ機能	内蔵SRAM/PAC	セーブ機能	ディスク
価格	11,800円※	価格	9,800円※

※セーブ機能は、(維新の嵐のGMの入ったCD)付きはプラス2400円です。

**ATTACK**

第1部

## 要人の生き方

維新の嵐の世界で要人はどう生きるべきか。こう書くともてすごく重たい。ほとんど哲学やら宗教の世界に入ってしまうので怖い。軽くいってしまうと、この記事は「どうすればゲームの世界で要領よく生きられる

か」を総まとめたものです。要人の成長過程を5段階に分け、これを小目的にすることで、いままでこのゲームがよくわからなかった、という人も、これから始める人も、みんなで維新の嵐を楽しもう!

その1

### 自己をみがけ!

どの要人も、ゲーム開始直後は能力はたいして高くない。まわりにいるほかの要人のほうがずっと高かったりするのだ。自分より能力の高い要人を説得するのはえらく難しい。かぎりなく不可能にちかいが、可能だ。画面のなかの数字ではかなわなくても、プレイヤー自身の精神力や体力、運、カンといったもので対抗することができるのだ。とはいっても、これはものすごく精神力を消費するので、やり続けているとゲームがイヤになってくる可能性が高い。ゲームをプレイしている、というより精神修養をしている、という気分になってきたりするのだ。これではいけない。もっと要領よく

プレイできるようにしないと。要領よくゲームを進めるためには、あたりまえだが、まわりにいるほかの要人よりも能力が高くなるまで剣道場で修行したり学問所で学んだりすればいい。要人の能力は、学力、武力、先進性、思想の強さの4つに分けられ、それぞれ右上の図のようにいくつかの方法で上げられる。学力、武力、先進性の3つは最高200まで上げられる。思想の強さは、自分の支持している思想の値が100になっているのが理想だ。すべての能力が最高になっていれば、超要人として生きることできるだろうが、そこまで能力を上げているうちに日本中敵だらけになってしまっ

### 能力を上げる方法の一覧

- 武力——剣道場で修行
- 学力——藩校、学問所 (1部学、儒学、蘭学)、海軍伝習所で学ぶ
  - ※蘭学、海軍伝習所では先進性も上がる
- 先進性——学問所 (蘭学)、海軍伝習所で学ぶ
  - ※学力が上がる
  - 先進性の高い要人に面会する
  - ※思想、信頼度に影響
- 思想の強さ——藩校、学問所 (1部学、儒学)、海軍伝習所で学ぶ
  - ※学力が上がる
  - 思想の説得、面会をする
  - ※先進性と信頼度に影響
  - 赤字は尊王、青字は公議、緑字は佐幕の思想に影響



◎勝海舟の学力は最初160なのが、蘭学を学び200になった。蘭学を学べば先進性も上がる

てはつらい。能力上げにかかる時間とその後の展開を考えると、学力と武力は150くらいでOK。先進性は130以上をねらいたい。思想の強さは100だ。

では、能力を上げるときのコツの話をしよう。

**武力:** 思想に関係なく剣道場でしか能力を上げられないので、コツはない。

**学力と先進性:** 公議思想の要人は長崎の町にある海軍伝習所、尊王・佐幕思想の要人は蘭学校で学ぶのがいちばんいい。学力はそう苦労せずに150くらいは行ける。先進性は面会も多用してすこしずつ上げるといい。

**思想の強さ:** 道行く平凡な要人を思想説得する。説得に勝ち続ければすぐ100になる。



その2

## 一攫千金も夢じゃない

剣道場や学問所に通ったり、精神力や体力を回復させるために宿屋に泊まったりするにはお金がかかる。1か月に30両ほど支給されるのだが、これだけではとうてい食っていけない。すぐに金が足りなくなってしまう。そこで、江戸の町などにある仕込へ行って丁半賭博をやったり、村へ行って特産品を値切って仕入れて町へ行って売ったりすることになるのだが、ここはひとつ、一攫千金をねらって鉱



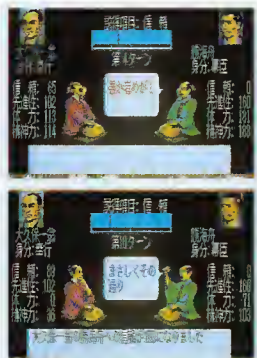
①掘り続けること1週間。やっと出た金が出た。これでとうぶん食いつなげる。山で金を掘ることをお勧めしたい。なかなか金脈にあたらないのでイライラすることもあるが、あたると一気に金300~500が手に入るのだ。

その3

## 説得は要領よく心服まで

説得と要人の能力と身分の関係について。身分と先進性は説得全般に影響する。あらかじめ高くしておきたい。そして、思想の強さは思想説得をするときの押しの強さに影響し、学力と武力は会話を進めるときの攻め方に影響する。

では、説得してみよう。はじめから思想説得するのは危険なので、信頼説得をしてみる。マップ内要人を調べて、自分と同じか下の身分で能力、とくに先進性の低い要人を探す。できるなら自分のいるヘックスから5歩以内のヘックスにいるといい。説得を選んだあと、5ヘックスまでは移動できるからだ。説得する要人を選んだら、その要人の能力データをメモしておく。ここが重要。能力のデータによって攻め方を考えるのだ。で、説得する要人のいるヘックスまで移動する。説得が面会が聞いってくるので、説得を選ぶ。続いて思想説得か信頼説得かを聞いてくるので、信頼を選ぶ。さあ、説得がはじまった。はじめにやるのは、向かい合うときの表情決め。これがどう影響するのかは、イマイチわからないので、「普通」を選ぶことにしよう。グラフィックが表示されてターン1になる。どんな話題を選ぶのか聞いてくるので、相手の表情を見て、笑っていたら能力、ふつうか怒っていたら俗事を選ぶ。



②信頼説得は信頼値をめぐるとのこと。こんやう

「俗事の話で相手を笑わせておいて能力の話でバーを押す」のがセオリーなのだ。ターン10までセオリーどおりやればたいていうまくいく。

コツの話。俗事は、冷静に、酒を肯定するか金銭欲を否定するのがヒット率が高い。この2つでダメなら、肯定と否定を入れ換えたり、女遊びを否定するのがいいだろう。その要人に俗事のこういった話がヒットするのははっきりメモしておくように。このメモは武器になる。能力の話でバーを押すときは、相手の能力データでいちばん高いものを、自分の能力で武力のほうが高い場合は肯定し、学力のほうが高い場合は否定するのがいいようだ。これでバーがあまり押せなかったときは、自分の能力でいちばん高いものを肯定するといいい。また、相手が笑っているときは、めったにバーを押し返されないから、つねに

熱心に話すように。

一発目の説得に成功したら、どんどんいこう。俗事のパターンと相手を押せる話がわかっていけば、ほとんど無敵だ。同じ要人を連続して説得し続け、一気に心服させるのがベスト。とくに、屋敷にいる要人はめった

に移動しないから、精神力が減ったら宿屋に泊まって精神力を回復させてから説得に行くくらい余裕を持っていい。精神力を回復させてから行ってみると、相手は精神力が減ったまま。1回の信頼説得で増える信頼値はどんどん上がっていくはずだ。

その4

## 自藩からおとすのがセオリー

何人が同志要人もでき、自分の能力にも自信が出てきたら、自藩の藩主を信頼説得してみよう。自分の身分が家老か重臣になっているか、自藩の重臣から信頼値40以上を得ていれば自藩の藩主に会える。

自藩の藩主と自分の思想が違ふときは思想説得で藩主の思想を変えてからでないかと信頼説得



できないのでかなりつらいが、ときには、どこぞの要人が自藩の城へやってきて藩主の思想を変えてくれることもある。い

つもマップ内要人の一覧で藩主の状態を調べておこう。

また、説得に行くときは、藩主に会える同志要人を全員連れて行き思想説得させ、藩主を疲れさせるのも有効だ。

その5

## 藩政を握ればこっちのもの

藩主を心服させると、まず藩兵が使えるようになる。藩兵は各藩に第1と第2の2つの部隊がいる。このうち、第1部隊は城の守備専用なので、城から移動することはできない。そのくせ番だけはまわってくるのでめんどろうだ。「指示ー藩兵」で第1部隊は待機中にしておくといい。第2部隊は攻撃用の部隊で、要人のようにふつうに移動できる。ただし、いちどに4ヘックスまで。藩によって藩兵の兵力は大幅に違って、薩摩藩や長州藩は6000~7000人もいるのに、宇和島藩や熊本藩は2000人といったところ。こういう藩兵の少ない藩の藩論は、自分の藩兵で攻撃して変えることができる。



③藩兵の威力は大きい。いくつかの藩の藩政を握っていれば威力は絶大

もちろん、藩兵の多い藩でも、数藩の藩兵を集めて攻撃すれば落ちる(33ページの例参照)。藩兵による藩論変えは、自分がなにをしているのかに関係なく、藩兵だけでできるので、かなり有効だ。

藩主を心服させると、毎月1回落藩政コマンドを実行できるようになる。藩政コマンドでは、自分と思想の違う家老や重臣を降格させたり、逆に自分や同志要人の身分を上げたりすることができる。これはものすごく有効だ。自分の身分が上がれば、説得が有利になるし、他藩の重臣や家老、藩主にまで直接会うことができるようになる。自分が藩士だった場合、最初の藩政コマンドで重臣に昇格させて、つぎの月に家老に昇格させればいいのだ。また、藩の財政面では、藩兵の人数を増やすのが重要。藩兵が増えれば武力による思想変えがやりやすくなる。石高上げや共鳴度上げにはそんなに金をかけなくていいようだ。

藩主を落とせば一気に道が開ける。維新の嵐にハマリまくってしまうんだなあ。



薩摩藩士

# 西郷隆盛

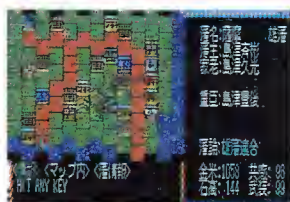
## いきなり命をねらわれた

タイプ別アタックとしてシナリオ1の尊王派、薩摩藩士・西郷隆盛で挑戦してみよう。

ゲームがはじまったとき、西郷は鹿児島島の町の南側にいる。明治維新史に名の残った志士として、能力にはかなりのモノがあるだろうと期待して見てみると、うーん、そのへんにいるヤツとたいして変わらないなあ。まあ、とりあえず西郷のおかれた状況を把握するために、町をひとまわりしてみよう。

鹿児島島の町の北側には薩摩藩の城があり、藩情報で薩摩藩の内情を見てみると、藩論は雄藩連合(公議思想)だった。とうぜん藩主・島津斉彬も公議思想で薩摩の藩政を握る日は遠い。

藩士クラスではじめるときは、自藩の藩主を心服させて藩政を握り、プレイヤー要人の身分を上げて、説得を有利にするのが目的達成への最善手なのだが、能力にはだいぶ差がある。これではそうそうかんたんには説得できない。まあとりあえず家老から信頼値40を得るまでは藩主に会うことさえできないのだから。薩摩藩の藩政を握るためには、家老の島津久光の説得が目



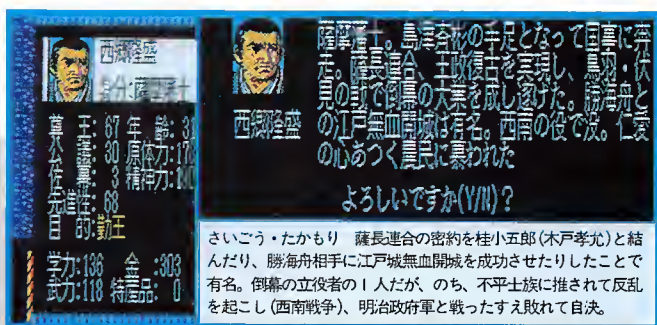
◎薩摩藩の藩論は雄藩連合で西郷の思想と異なる。最初の難関は自藩の攻略だ

的をしぼっていきこう。

そうこうしているうちに、自分の高い要人が近づいてきたので調べてみると、家老の島津久光だった。うわさをすればなんとやら。しかし、久光は期待に反して公議思想のう能力は西郷よりいい。しかたなく、ほんの少しだけ勝っている武力を上げようと、剣道場で修行することにした。ところが、とつぜん音楽が変わり、久光が脅迫してきたのだ。思わず屈伏しそうなったが、冷静に無視するを選ばんと切りかかってきた。ほんの少し西郷のほうが武力が上だったせいか、返り討ちにあげることができた。しかし、西郷もダメージを受け、しばし武力の向上に励むことにした。しかし、久光はめげずに攻撃してきた。思わず、「ひさみつう〜/」といったくなってしまった。



◎薩摩藩家老の島津久光は執拗に西郷隆盛を攻撃してくる。西郷はほとんど返り討ちにするが、もし久光が死んでしまうと、西郷の目的達成の大きな障害になってしまうのだ



## 桂小五郎を同志に迎える

久光のしつこさに負けた西郷は、鹿児島島の町をあとにし、自分の能力アップと同志を求めて旅に出ることにした。

勢力地図を見ると尊王思想の藩は少なく、近くには熊本藩と長州藩しかない。薩摩藩の近くにある熊本藩は小さな藩で、家臣にも頭の良さそうな要人は見当たらないが、ただ1人、横井小楠は別格だ。先進性も学力もほかに類を見ないくらいにすごい。しかし、かなしいかな公議思想。とても西郷が説得できる相手じゃあない。それじゃあ長州まで足を運ぶことにしよう。

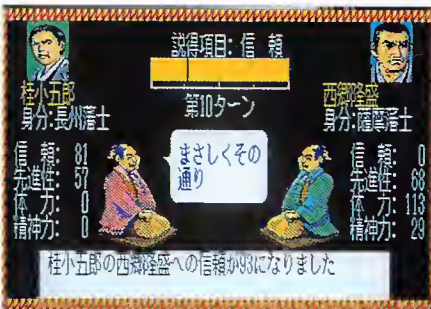
長州へ向かうとちゅうで長崎に立ち寄り、ここで少し能力を上げておくことにした。ところがまたしても久光がノ。西郷は久光を無視しながら武力アップにつとめていたが、久光は何度となく攻撃してくる。またも西郷は久光によって旅に出された。

長州藩の城は萩にあり、ついでにすぐ要人の一覧をながめた。まささに目に付いたのは桂小五郎だった。しかし、西郷はまだちから不足なので、学力も武力も西郷より劣る、重臣の周布



政之助を説得する。あと少しといところで周布は逃げるようにして町の南側にいってしまうが、おいかけてこをしながらなんとか心服させて、周布を同志にする。同志ができると説得も楽になり、続いて周布と同レベルの能力の、家老の益田右衛門介も説得できた。能力は低いが家老というのは魅力だ。同志にしてなんとなく落ち着いた。そして、桂小五郎を3人がかりで説得し、少しずつ信頼値を得てついに同志を迎える。長州藩は家老を心服させているので、いつでも藩主を説得できる。明るい兆しの見えたとき、またしても久光ノ。この野郎ノ。しつこいにも限度がある。

長州藩を落とすめどがつき、西郷が薩摩藩の藩士だということを忘れていたせいか、久光の執拗な攻撃に頭にきたせいか、桂小五郎と西郷で、久光に先制攻



◎大切な同志は、心服させた後も説得して、信頼値を上げよう

撃を仕掛ける。久光は学力は高いがバカである。かなりの深手を負いながら、まだなお攻撃してきた。西郷はとどめとばかりに応戦し、久光は残りの原体力が7という重症を負い、命からがら逃げていった。



## 冷汗ながら江戸へと向かう

原体力が極端に低くなった久光を、このさい説得してしまおうと、あとを追う西郷以下4士。やっと追いついたのは長州重臣・周布政之助で、さっそく思想の説得をしたところ、かえって説得されてしまった。瀕死の負傷をしながら、それにもまして久光のハイパワーに、思わず同志にしくなったが、久光はすでに逃げたあとだった。

ところで西郷は所持金が心細くなってきた。久光のせいで湯水のごとく金が消えていったのだ。しかたなく西郷は金鉱掘りに、同志たちは花のお江戸へ向かわせた。西郷はかなりの強運の持ち主のようで、わずか2日で金を掘り当てた。そんなに出るものなのかと桂に掘らせたところ、なんと3日で2回も掘りあてた。西郷のほうもしゃにむに掘ったが、それっきり出ることはなく、20日ほどムダにした西郷は急いで江戸に向かった。

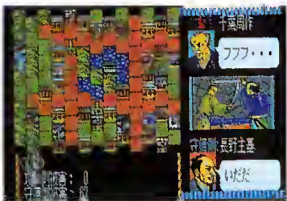
西郷が金鉱掘りに夢中になっていたころ、桂にとんでもない災難が降りかかってきた。岡山から堺にでた周布と益田は、堺の関所を通り、東海道を江戸へ



④いつものように関所をとおり抜けようとしたら、とつぜん「御用だ！」なんて

## 機は熟した。いざ郷里へ

江戸には魅力的な要人が何人もいる。学力の秀でた福沢諭吉や中浜万次郎、先進性の高い勝海舟など。西郷が江戸で得た同



⑤老志士・千葉周作の一刀をあび、あわれ長野主基は深手を負った

と向かっていった。1日遅れで桂もそのあとを追って、堺の関所を通ったときだ。いきなり御用ときたからたまらない。久光に切りつけたせいだろうか？ とにかく桂はあやういところで難を逃れ、2度と関所には近づきまいと胆に命じた。

先に江戸に着いた周布と益田、おそろおそろ江戸まできた桂たちは、西郷がくるまで熱心に能力アップに励んでいた。そのころ西郷は、公議思想の藩主たちによる、猛烈な説得攻めにあっていった。プレイヤー要人にとってもっとも怖いのは、説得によって一番思想(西郷は尊王)が変わると、即ゲームオーバーになること。不十分な能力の上、西郷は最低の身分で、相手は最高の身分。圧倒的な力の差で、じりじりと公議思想に引きずられる西郷の、情けなさたらありやしない。説得しにきた連中相手に逃げたり、切りつけたりしながら江戸までたどりついた。

同志たちは順調に能力を上げていて、すでに西郷を越えている。江戸についた西郷がまず最初にやったことは、能力の低い要人を同志に説得させて、へとへとになったところを西郷が説得し、尊王の割り合いを強めるというセコい行動だった。しかし、一番思想の弱い西郷は、そんな相手を説得するのにささひと苦勞するしまつ。まだまだ先は長い。

志もその1人で、身分こそ志士だが、武力にかけては右に出る者はいないという志士・千葉周作である。周作は学力が使いものにならないくらい低かったが、学問所で修行させたら、なかなかのものになり、桂ともどもかなりの戦力になった。勝手気ままに動きまわるほかの要人たちに、「このふたりにだけは、ちょっとかいださないほうが身のためだよ」と、心のなかでつぶやい

た。

江戸での西郷はもっぱら武芸に励み、ときたま説得と宿屋通いの日々を送っていた。その成果が周作ひとりというのは、少し不満が残ったが、周作のようにアブないヤツを仲間にするのもいいだろう。

周布と益田も武力を上げ、西郷の説得にだいぶ貢献するようになった。

桂は学力も武力も、もともと良かったが、武力では周作に引

けをとらないし、学力でも西郷に比べればはるかに良い。

そろそろ鹿児島にもどって、薩摩藩をいっきにおとすべく、みんなで江戸をあとにして、薩摩へとむかうことにした。

途中、金銭難におちいった周布と周作を、金鉱掘りに行かせることにし、のこりの3人は薩摩をめざした。

薩摩につくと、藩主の島津斉彬が病没したらしく、島津忠義が藩主になっていた。

## 昨日の敵は今日の友!?

まずは久光を落とすのが先決で、益田に思想の説得をとことんやらせた。久光の思想が尊王にかわり、体力と精神力が底をつき、弱ってきたところを、すかさず西郷が信頼説得をする。

効果は満点で、久光はひたすらおし黙り、まるで心服させられたがっているようだ。

とはいっても、なにぶん相手は家老なので、油断は大敵だ。へたに図に乗ると、大きく反発



⑥島津久光の反発攻撃はとても強力で、藩主といえども例外ではないのだ



島津久光

公議派、薩摩家老。学力はいいが、血の気が多いのかやたら攻撃してくる。でも武力はそんなに高くない

をくらってしまう。また、夜が明けると体力が回復してしまうので、益田に適当に説得させて疲れさせ、弱ったところを再び西郷が説得していく。

こうして得た貴重な信頼値がやっと80を越え、とうとう久光を心服させたとき、いいしれぬ喜びがわいてきた。おもえばここまで久光ひとりに、振り回されてきたからだろうか。

あとは藩主を落としさえすれば、ようやく最初の目的を達成できるぞ。

## 藩主を説得して藩政を握れ

新しく加わった同志・島津久光と益田とで、いよいよ藩主の思想説得に向かわせた。

説得に向かった久光と益田の家老コンビは強力で、あれよあれよというまに、思想を尊王にかえてしまった。とくに久光の「聞く耳もたん」攻撃はパワーがあり、心強い。

久光のときと同じパターンで、約10日後に藩主・島津忠義を心服させることに成功し、同志にむかえることにした。同志要人は5人までなので、かわりにいまだに金鉱にこもっている周布

藩士一覧		PAGE 1/2	11月 藩中
西郷隆盛	尊王	薩摩藩	藩主: 島津忠義
大久保元	尊王	藩士: 島津忠義	藩士: 島津忠義
田中新一	尊王	藩士: 島津忠義	藩士: 島津忠義
伊藤正徳	尊王	藩士: 島津忠義	藩士: 島津忠義
有馬頼久	尊王	藩士: 島津忠義	藩士: 島津忠義
五木友次郎	尊王	藩士: 島津忠義	藩士: 島津忠義
中村半次郎	尊王	藩士: 島津忠義	藩士: 島津忠義
人事: 重臣人事(早)		石高: 173	武装: 114
西郷隆盛の身分が重臣になりました		兵隊: 81	金庫: 330
		重臣: 173	重臣: 142
		重臣: 142	重臣: 143

⑦やった! やっと重臣になれたゾ! 来月は家老だ

政之助を放任した。

藩政を握ったうれしさから、藩兵を動かしまわっていたら、月末の藩政コマンドになったので、適当に予算などを決め、念願の人事でようやく西郷隆盛は薩摩藩の重臣に昇格できた。



幕臣

# 勝海舟

## 先進性と学力を武器に

明治維新という歴史的イベントを、幕府側の要人という立場からプレイしてみると、いったいどうなるのだろうか。ここでは、公議派の幕臣・勝海舟をプレイヤー要人に選んでみた。

勝海舟は、江戸の町の南側にいた。ちょっと能力を見てみると、先進性が高く、学力もちよいとしたものだった。ただ、武力と原体力がじゃっかん低めなのが少し気になったので、剣道場と宿屋へ何度か通わせた。

江戸には毎日、何人もの要人が出入りしている。だから、朝になったら要人の一覧を見るようにしていた。でも、江戸には町に定住している要人もけっこう居て、そのなかには優れた能力の持ち主もおおい。

勝海舟はそのなかで、とくに学力に優れていた、幕臣・福沢諭吉に目をつけた。福沢諭吉は同じ公議思想で、勝海舟より学力があり、先進性もまあまあある。でも、武力は最低クラスで、ちょっとつくと死んじやいそうなほどだ。

説得には体力と精神力が大きい



大久保一翁

奉行のわりに武力は低い。学力は高い。勝に対して、はじめから信頼値を65持つ。プレイヤー要人にもなる



福沢諭吉

公議派の幕臣だがそれほど思想は強くない。学力は秀でていて先進性も高いが、武力が極端に低いのが気になる



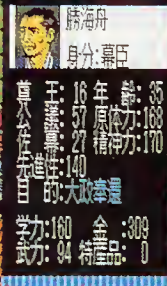
◎はじめから、信頼値を与えている要人がいるというのは、うれしいかぎりだ

くひびく。勝海舟の精神力と原体力を最高までひきあげ、福沢諭吉の家に行き、夜明けを待った。移動で使った体力は夜明けとともに原体力まで回復する。さあいよいよ説得だ。

おなじ公議思想なので、気楽に説得することができ、落ち着いて我慢強い方法をとった。

相手のいちばん優れた能力が、こちらを上回っているの、なかなか一気には決められない。夕方にもなると、体力が心細くなってきたので、宿屋へ向かうが、福沢諭吉から得た信頼が、いくつになったか見たくなり、与えている信頼値の一覧を見ると、おやっ？ 知らないヤツから信頼されてるではないか。しかも、説得して信頼値をすこし得れば、心服させることができるほどだ。その要人は、奉行・大久保一翁だった。なかなか有能な要人で、学力はあなどれないものがあり、先進性もまあまあいい。ただ奉行にしては武力は低めで、こうなったら福沢諭吉とあわせて同志にして、学力トリオを結成するゾ。

そうそう、それともうひとり、幕臣・男谷精一郎にも信頼値を持っていた。男谷精一郎はバリバリの武士で、武力が180を越え



幕臣、後に軍艦奉行。開国と統一政権の必要を多くの幕士志士に説いた。長崎海軍学校で手腕を伸ばした。西郷隆盛との江戸無血開城など幕府瓦解の後始末を行い、幕末第一の英雄と称えられる。

かつ・かいしゅう 幕臣でありながらも公議派で、開明的な思想の持ち主。先進性の高さは秀でている。かの坂本龍馬はこの勝海舟の影響を多大に受け、現在に名の残る人物に成長した。薩摩藩士・西郷隆盛との申し合わせによる、江戸城無血開城は有名。

ているのは魅力だ。学力トリオを結成したら、用心棒にでもやってみるか。

夜が明けて、さきに大久保一翁を説得しに行くと、かんたんに心服させてしまったので、同志にして、いっしょに福沢諭吉を説得しに向かう。

ところが、大久保はコンスタントに福沢を説得していくが、勝はどうもうまくいかない。これでは大久保のいる意味がないので、大久保には剣の修行をさせに行かせた。勝と福沢の一騎討ちとなったわけだ。

勝の気合がこもった説得が続く。少しずつ、勝を信頼していく福沢。なぜか、だんだん勝の

ペースになっていく。そしてようやく福沢諭吉を心服させるのに成功した勝は、うれしさのあまり、すっかり同志にするのを忘れてしまったのだ。しかたなく、もういちど説得するが、ここから福沢ねばる。結局2日間もねばられて、勝は心身ともに衰弱していた。

「うあーあ」と勝が背伸びをしていたら、会津重臣・神保修理なる者が脅迫してきた。せっかくいい気持ちでいたものを、なんてやなヤツだ。と思いながら無視したら、切りつけられてしまった。うーむこれはまずい。が、しばらく逃げていたら、どこかへ行ってしまった。

## 尊王派のこりない面々

勝が不定な輩に襲われ、学力トリオは震えあがった。というよりむしろうざったかった。このあと学力トリオは剣の修行に励むが、尊王派の執拗な攻撃は

続く。いちばん回数が多くて弱かったのが、会津重臣・神保修理。あとは回数はそんなになかったが、強かったのが土佐藩士・岡田以蔵、志士・千葉重太郎、長州藩士・桂小五郎の3人だ。いちどだけ、勝が重太郎と以蔵に連続で襲われたときは、さすがにアオかった。原体力が一気に200から47まで落ちたのだから。そのとき勝は、ちょうど宿屋にいたので、そのまま泊まりこみ、大久保と福沢でふたりを説得攻めにして、あやうく難を逃れることができた。

この尊王派の連中のせいで、生傷がたえない勝は、治療代の出費がかさみ、ふところがさみしくなってきたので、金鉢掘りに出かけた。しかし、街道では尊王派の血の気の多いヤツもうろついている。用心していかなくては。



神保修理

会津藩の重臣。学力、武力とも高くない。勝海舟をはじめ、公議派にすこくつきまとう、熱心な尊王派だ



岡田以蔵

土佐藩士。「人斬り以蔵」と呼ばれたように、武力の高い尊王派。公議派と佐幕派には危険なので要注意だ



千葉重太郎

剣豪・千葉周作の弟なので、武力は高いが、べつだん秀でてはいない。尊王派のわりには怖い印象はない



## めざすは土佐の坂本龍馬

勝が申妻の金鉢にたてこもり、金を掘り当てるまで約3週間がたった。そのころ、江戸で修行に励んでいた、福沢と大久保の2人も、学費がかさんで、金銭難におちいったので、金鉢へと向かった。2人ともたいした成長ぶり、福沢などは武力が42しかなかったのに、いまでは130を越えている。勝もときたま剣道場で鍛えていたせいか、以蔵などに襲われても、やっぱり痛いけど、まへほどダメージはくわらなくなっている。また、福沢と大久保には蘭学も学ばせていたので、先進性もそこそこ上がっている。

勝はもうそろそろ、同志を増やすなり、どこかの藩を落としにかかるなり、考えなければいけない。でも、3人だけでは心細いので、明治維新史では英雄的な存在の、公議派の要人、土佐藩士・坂本龍馬を獲得に、一足先に土佐へと向かった。

龍馬は土佐の高知の町で、おとなしくしていた。勝がさっそく説得に向かうと、龍馬は尊王思想になっていた。龍馬の情報をみると、確かにわずかながら、

## 傷心の勝、江戸へもどる

龍馬は以蔵を説得している。以蔵は勝に襲いかかる。勝は龍馬を説得する。う〜む三角関係だ。でもここで勝が以蔵を説得し出したら？ とりあえずやってみたら、効果は満点。龍馬のおかげで尊王の弱くなっていた以蔵は、あっけなく公議になって、どこかへ行ってしまった。

そうこうしているうちに、大久保がやってきた。福沢ははまだ金鉢掘りだ。ふたりの説得攻撃に龍馬は心服した。よろこんで同志を迎えて、修行をさせに江戸に向かわせた。

このまま土佐藩も落としてしまおうと、大久保と勝は宿屋に泊まり、鋭気を養う。

朝がやってきた。龍馬は江戸へ。大久保と勝は土佐の重臣を



坂本龍馬

土佐藩士。明治維新史の英雄的存在。その人柄からいまだに根強いファンもいる。初期能力は武力以外は低い

尊王が一番思想になっている。しかたなしに、思想の説得をはじめた勝。龍馬は意外とあっけなく公議思想になった。旅の疲れもあり、勝は宿屋に泊まった。

つぎの日には、はやくも金を掘り当てた大久保が土佐に向かう。福沢はまだ金がでない。勝は大久保がくるなら、もうすこし寝ていることにした。そのとき、龍馬の家から何者かが移動していった。どうやらそれは龍馬らしく、朝早く土佐に帰った岡田以蔵を説得している。と、思ったらすぐ自分の家にもどっていった。なにやらいやな予感がして、夜が明けてすぐ龍馬の情報をしてみると、また尊王になっていた。こうなりや休んでられんと、龍馬に続けざまに説得する勝。そのとき、またしても以蔵が襲ってきた。すっかりむきになった勝を、意外にも龍馬が助けてくれたのだ。

説得に。福沢は？ 福沢がいない。いったいどうしたんだ？ 勝と大久保は予定を変更して、福沢をさがしに江戸へもどった。

福沢は信頼値が下がっていき、80を割ったので勝手に動きまわっていたのだ。せっかく苦労して育てたのに、活躍しないまま失ってたまるか？

龍馬は江戸に着いたとき、自分の家で、のんきにすごしている福沢を発見した。しかし、福沢の家に、佐幕派の奉行・小栗忠順がいるではないか？ いま福沢を佐幕派にされたら、残っている信頼値がすべてムダになってしまう。龍馬はすぐさま福沢のもとにゆき、小栗を脅迫した。しかし、小栗は屈せず福沢を説得しはじめた。勝と大久

保はすぐそこまでやってきている。この場をしのげば、の思いで龍馬に小栗を襲わせた。小栗は応戦してきたので、ダメージを与えることができた。そそくさと小栗は行ってしまった。

勝と大久保が到着した。龍馬は傷を癒している。福沢はのんきにしている。このやろう、と思いつつも、福沢を説得し、また同志を迎えて金鉢掘りに行かせた。龍馬は治療で金をけっこう使ったので、しばらく修行をさせて金鉢へ行かせた。龍馬に福沢の見張りもさせるのだ。勝と大久保は江戸で佐幕に思想を変えられた、老中・堀田正睦

## 幕臣という身分が重くのしかかる

勝海舟の身分は幕臣だ。つまり勝にとっての自藩は、幕府ということになる。そして幕府の頂点にたっているのが將軍なのだ。將軍には説得したり面会したりできないので、幕臣ではじまった勝は、プレイヤーの手によって、身分を変えることはできない。だから、幕府の要人という不利な状況のプレイヤーは、コツコツと地道に雄藩を攻略していくか、家老以上の身分の同志に、藩主を説得させて思想を変えていくしかない。

そんなわけもあり、勝はいよいよ自分の目的のために、思想のちがう、他藩を攻略することにし、江戸で修行をして実力をあげた、同志を引き連れて旅にでることにした。

金鉢をほっていた龍馬と福沢は、いまだに黙々と掘り続けている。旅にでるためには、あるていどの旅費がかかるので、しかたなしに、そのままうしばらく掘らせることにして、一行は南に足を運んだ。

まずは危険な尊王思想をたやそうと、藩ぐるみの尊王派という、長州におもむいた。

長州には武力の高い要人が多く、なかには桂小五郎のように、武力も学力も優れた要人もいる。ただ、全体的に先進性は極端に低く、説得のコツさえつかめれ



名勝でも眺めて、気をとりなおそう

を説得している。数日後、堀田も心服させた。もちろん同志にもした。堀田もなかなか学力は高いが、武力と先進性はいまいちだ。つぎに勝は幕臣・男谷精一郎を、大久保と堀田は小栗をそれぞれ説得に向かう。そのあいだ、福沢と龍馬は金鉢掘りに励んでいた。



徳川家茂

14代將軍。能力はザコでいいけど、將軍なので、面会することさえできない。ゲーム中では飾りのようなもの



堀田正睦

老中。学力は高く、武力と先進性は低めで、歳のせいか精神力、体力とも低い。意外とかんたんに説得できる

ば、とんとん拍子にいくだろう。

長州についた勝たちは、手当たりしだいに説得をしていく。

そのころ、金鉢にこもっているのは龍馬がいない。福沢の近くにもいないし、信頼値を与えている要人の一覧からも姿を消している。またか、と思い勝はひとりで土佐にむかうと、龍馬はあんのじょう土佐にいた。調べてみると、いままで与えていた信頼値が0になっている。貧乏な龍馬を心服させるのをあきらめ、長州にもどろうとしたころ、福沢がやっとこさ金を掘りあてたので長州に向かわせた。

しかし不幸にも福沢は、途中の関所で捕まってしまった。なんにも悪いことをしていないのに、拷問をうけ解き放された。

あんなこんなで、いくたのハブニングにあいながらも、今日も勝は説得し続けている。



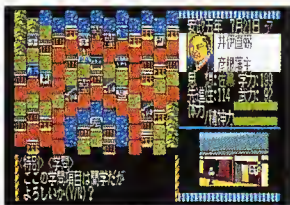
彦根藩主  
大老

# 井伊直弼

### 蘭学を学び先進性アップを

はじまると江戸の町。江戸城の左下に井伊直弼の屋敷がある。てはじめにマップ内要人を調べてから自分の能力を見ると、どうも佐幕派の要人は先進性が低いということに気づいた。彦根藩主にして大老という身分の直弼にしても80。目的が幕権強化から公武合体へ変わる105まではけっこう遠い。

先進性は説得に大きく影響す



① 蘭学校で先進性アップをねらうも、学力の弱みで思っていたより上がらなかった

る。なんとか高くしたいので、まわりにいる佐幕派のなかでいちばん先進性の高い小栗忠順に面会して先進性を上げようかとも思ったが、小栗忠順のデータをよく見ると直弼よりも思想が弱い。面会で思想が弱くなるのもイタイので、学力と先進性が上がる蘭学校へ行くことにした。

手持ちの金は多いので、学力が200になるまで蘭学校に泊りこんだのはいいが、もともと学力が高く先進性が低いにもかかわらず、学力ばかり上がって先進性はあまり上がらない。困った。結局、先進性が116になったところで学力は200に達してしまった。もっと先進性を上げたかったのに。

### 最初の同志は福沢諭吉

先進性に不安があるが、学力200を武器にいっしょに佐幕思想を広める同志を集めようと思いたった直弼は、マップ内要人を調べる。どうも佐幕派の要人にはパツとした者がいない。しばらく考えたすえ、能力の高いほかの思想を持つ要人を思想説得して佐幕派に寝返らせて同志にしよう、と方針を決めた。

もういちどマップ内要人を調



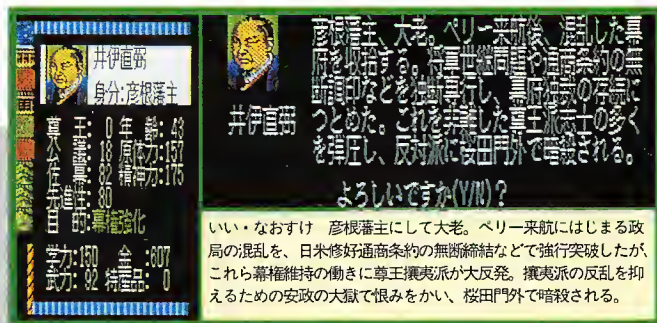
福沢諭吉

幕臣、公議派。先進性と学力は光るが、武力は42とよらない。一応公議思想だがかなりグラついている。

べると、超有名人がいるではないか、福沢諭吉だ。彼は先進性も学力も高いのに思想が弱い。さっそく諭吉を思想説得し、佐幕派にしてから同志要人にした。



① 思想の違う要人を同志にするときは、まず思想を自分と同じにするとこからはじめないといけない。思想説得で思想を変えさせたあとで信頼値を80以上にするとだ

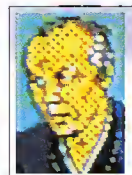


### 武力が魅力。千葉周作をねらう

直弼は自分の思想を強くするため、道行く佐幕派以外の要人を捕まえては思想説得し、7月中頃には佐幕100になった。と、そこへ尊王派の要人がやって脅迫された。桂小五郎だ。これはまずい。直弼は武力が低いのだ。屈伏すると諭吉の信頼値が下がってしまう。しかたなく応戦するも大ダメージ。武力の大切さを思い知らされる。

あまりにも悔しいので、用心

棒として武力の高い要人を同志にしよう決心した直弼は、千葉周作に白羽の矢を立てた。千葉も公議派ではあるが、思想説得2回で佐幕へ寝返った。信頼説得も5回で同志にできた。



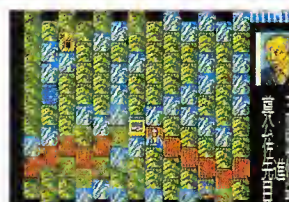
千葉周作

志士、公議派。武力192の強者。学力と先進性は極端に低い。この2つは蘭学校で同時に能力アップ可能。

### みんなでいっしょに能力を上げる

学力派2人と武力派1人の3人トリオが結成できたのだが、いまのままでは3人いっしょに行動していないと何もできないようなものだ。これでは佐幕思想を広めるのにむちゃくちゃな時間がかかると判断した直弼は、自分を含めて一人立ちできるようにするため、能力を上げることにした。

直弼と諭吉は剣道場で武力を、千葉は蘭学校で学力と先進性を上げる。3人とも能力のバランスが極端なので、満足いくまで能力を上げるのには時間と金が



① 金が無くなったなら鉱山へ行って金脈を探りあて。この作業はけっこうめんどい。かかる。諭吉と千葉は金をそれほど持っていないので、鉱山へ行かせて金を増やしておく。

結局、9月まで時間をかけて下の写真まで能力を上げた。これから3人が日本中に散り、佐幕思想を広めるのだ。



② 3人の能力はここまで上がった。これで3人が日本中に散るのだ



## ATTACK

第3部  
(1月号のつづき)

## 全藩思想統一

海援隊

# 坂本龍馬

### 土佐藩主・山内容堂にアタック

海援隊を結成した龍馬は、高知の町にもどり土佐藩主・山内容堂を信頼説得することにした。容堂は思想が強い。しかも身分が藩主なので、他藩の藩主とも直接話せる。落とせば、こんなに心強い同志はいない。

高知の町に着いた龍馬は、さっそく容堂のいる城へ向かう。信頼説得だ。ターン1、龍馬は懐柔工作に出る。冷静に酒の必要性を肯定すると、容堂は大笑い。容堂も同じ懐柔工作に出たので、龍馬も大笑い。まるで宴



#### 山内容堂

土佐藩主、公議派。学力・先進性は並みだが、公議思想100は魅力。思想説得のためにいるような藩主だ。

会だ。結局、第1回目の説得は、武力の肯定で押した龍馬が僅差で説得し切った。

龍馬は8回目の説得で容堂を心服させた。もちろん同志に……と、このとき「同志要人は5人まで」というルールの壁が。しかたなく陸奥宗光を放任する。



山内容堂を信頼説得しているところ。藩主だけあってバーはなかなか右側へ行かない。龍馬の能力のなかでいちばん高い武力を熱心に肯定し続け、3日目に心服させた

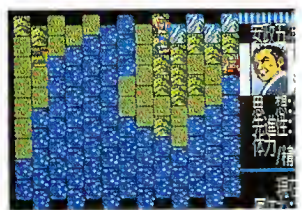


### 山内容堂とともに思想統一の旅に出る

龍馬は、容堂とともに高知の町を離れ思想統一の旅に出る。旅をしながら容堂を龍馬に面会させて、容堂の先進性を上げる。またたくうちに土佐藩の藩論は

大政奉還になった。

てはじめに宇和島藩主・伊達宗城を同志にして自分に面会さ



四国の左下隅。マップを上には抜けようとしている容堂(茶色い服)と龍馬

せて藩論を変える。

龍馬は容堂と宗城を引き連れて九州に渡ることにした。まずは長崎の町へ行って藩主2人を海軍伝習所に行かせる。説得に強くなるように学力を上げさせる。そのあいだに龍馬は、公議派の佐賀藩主・鍋島勘助を信頼説得。2日がかりで落とす。

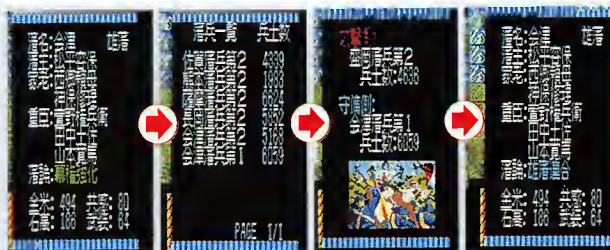
九州に残る2藩、熊本藩と薩摩藩は両方とも尊王派だ。長崎から藩主2人を呼びよせて藩主を思想説得させ、寝返ったところを龍馬が信頼説得する、というパターンで連戦連勝。4日で九州を公議で統一できた。

### 思想の強い藩は藩兵による武力攻勢で

九州で開発した、藩主2人で思想説得してから龍馬が信頼説得する、というパターンはどここの藩でやってもうまくいく。多くの藩は藩主を落とせば藩論が変わるのだ。ちょっとめんどくさいのは、藩主から家老、重臣にいたるまでみんな強く同じ思想を持っている藩。長州藩などいい例だ。こういう藩は、すでに藩主を心服させた藩の藩兵を使って武力攻勢による寝返り

をねらう。下の写真は家老1人だけ公議派で残りは強い佐幕派の会津藩を藩兵による攻撃で寝返らせているところ。コツは、敵の藩兵の第1部隊だけを集中して攻撃すること。3藩ぶんくらの藩兵がいればほとんどの藩は落ちるはずだ。

藩兵を使えば、龍馬も同志要人もいないところでも藩論を変えられる。これで思想統一のスピードがかなり上がるはずだ。



会津藩は家老の西郷頼母(さいこう・たのも)以外はみんなガチガチの佐幕派。こういうときは藩兵を城に集めて敵の第1部隊に集中攻撃。たった1日で藩論を変えられるのだ!

### 龍馬、約1年で全藩を思想統一する!

龍馬の旅は、四国、九州、中国、近畿、北陸、東北と日本海沿いに進み、盛岡城で折れて太平洋沿いに下りて行く。龍馬の通ったあとには公議以外の思想はない。公議思想以外の藩はあと2つ。尊王派の水戸藩と佐幕派の桑名藩だ。龍馬は水戸城に乗りこみ、2日がかりで水戸藩主・徳川慶篤を落とし、水戸藩を公議にした。と、そのとき、桑名藩主・松平春猷が水戸城に立ち寄った。ここぞとばかり



全藩が青くなった。公議思想のもとに思想は統一されたのだ!

りに3人がかりで思想説得してその日のうちに公議派に寝返らせた。これで桑名藩は公議派となり、ついに全藩を公議思想のもとに統一したのだ。





岩が全滅。仇討ちに旅立つ主人公とミリム

ルーンワース



Rune Worth, it has the world of the boundry between lightness and darkness.  
Everything had been born here and then flourished and died there.

# 黒衣の貴公子

すこしおっちょこちょいのところがある青年とおてんばなお姫様、そして謎の仮面の男。運命の糸にたぐりよせられていく3人。物語は始まったばかりだ。

T&Eソフト

☎052-773-7770

1月12日発売予定

媒体	CD×3
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	8,800円

さんぞく

## 山賊の主人公とサータルスの剣

ルーンワースとは神々の作りだした美しい世界。だが、いつの時代も平和は恒久にはつづかないようだ。ここでも古い歴史をもつサリス王国が攻め滅ぼされ、バハマーン神国が勢力を広げていた。主人公の住むメルサード大陸も例外ではなかった。

そんな状況下のもと、山賊の頭領の息子として生まれた主人公は17才の誕生日を迎えていた。彼はこの日、父親から初めての仕事をいわれた。それは、ひとりでセルトレの町に行き、教会の地下に眠る剣を盗んでこ

いというのだ。物知りのコリノじいさんから武器を受け取り、町へ降りていった。

剣は父親のいっていたとおり教会の地下にあり、サータルスの剣とよばれるものだった。こうして初仕事を難なくかたづけた彼は、また岩をめざした。すると、突然の女の子の悲鳴が聞こえてきた。仮面をつけた大勢の男たちに囲まれて、襲われようとしていたのだ。そのなかには黄金の仮面をつけた男がいた。その男がどうやらボスのようだ。こいつらは悪名高い暗殺魔術団ヴィーフオに違いなかった。このまま見ていくわけにはいかない。衝動的に女の子をかばって、その輪のなかにわって入った。だが、結果はミジメ。見たこともない魔術で体中がボロボロに



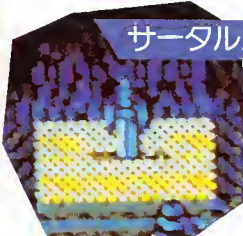
①山賊の頭領の父親が死んだ。うろさくて、やかましくて、ケンカもなんともしたが死んでしまつとやっぱりさみしい

②魔術も剣術にも些い子強かったベルレス。剣を盗んで帰ってきたら魔術を教えるももうはすだったのに死んでしまった

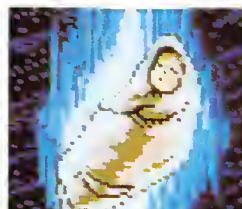


され、気がついたときには体中に包帯が巻かれ、女の子が泣きながら看病していてくれた。彼女の名はミリムといった。なぜ、あの暗殺魔術団にねらわれたのか心当たりはないという。そして、彼に突然「いっしょに旅に出る」といい出した。旅とは？とりあえずいっしょに岩にもどると、なんとヴィーフオによって岩は全滅していたのだった。

## サータルスの剣



③父親に盗んでこいといわれた剣。地面に刺さっているのを引き抜けるのは主人公だけ

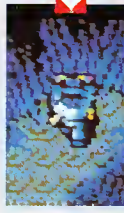
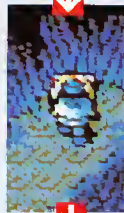


④父親の死のまわ出生の秘密を明かされ、冒険が始まる……

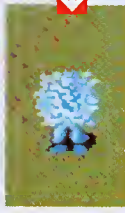
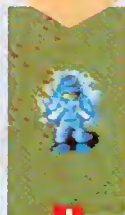
## 細かい演出が心にくい！

細かいアニメ処理(?)は実際に魔術を使っているようだし、宝箱が開くのもリアル。自分で開けているような気になるもの。こんな細かい演出も心にくいね。

### 宝箱



### 魔法



⑤生まれて初めてのバースディパーティ



## 昼か夜かは時間の問題

このゲームには時間というものが存在する。そして昼と夜がある。キミが1日をすごすように時間の経過がゲームのなかにあるというわけだ。時間の経過はたんに夜になると暗くなる、といったものでなく、ゲームの進行に関係のある情報が得られたり、行けないところが行けるようになったり、というように夜と昼とは状況の変化がある。

そして、ここでは1日が24時間ではなく、なんと32時間もある。昼は8時から23時まで、夜は24時から翌日の7時までだ。前回でもすこしふれた昼夜逆転の魔術だが、この魔術では1日の時の流れを突然半日分の16時間進めてしまうというものになっている。

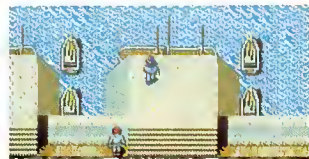
さて、このゲームには広大なフィールドというものがないと前回にも書いたが、町と町との移動にはやっぱり時間がかかっているという点に注意し

たい。ゲーム中の町の移動は一瞬だが、下のマップに掲載しているように各町間の移動にはそれぞれ時間がかかっている。ということは、ザノバ岩からセルトレまで1日と28時間(約2日間)、セルトレからサイアまで5日と20時間かかる。だから、昼にセルトレを出発すると、サイアには夜に到着することになる



①魔術を使っても時間は経過するのだ

わけだ。もちろん時間の経過は移動のときだけ起こるわけではなく、店で買い物したりしていても時間は経過する。こうして時間のことを気にしていると、あることに気づく。いいときに移動すると昼夜逆転の魔術を使



②ここから船のって行くのだ

わずにすむことがある。また、ワープの魔術は魔術を使った16時間後に目的地に着いた計算になる。有効に時間を使う方法を考えよう。

移動には下のマップを参照して旅をしてほしい。

### 各町間の所要時間のマップ

町と町の間にある時間は移動にかかる所要時間だ。マップのうえでは一瞬なのに本当はこれだけ時間が経過している。



## 魔術の修行でパワーアップ

魔術や魔法といえばRPGにはつきもの。いままでのゲームでは、レベルが上がれば自動的に強い魔法が使えるようになるものが多かったが、このゲームでは修行が魔法が使える力を決定する。さらに、ラース(宗教)に入らないと修行はできないということになっている。主人公は始めはラースに入っていないので、どこかの教会でラースに入る必要がある。そのラースとは正統宗教と邪神宗教の2つの派があり、そして魔術は4つの体系に分かれている。主人公はそのなかでも、正統宗教の風神

フェムリューを支配神としてあがめる神界魔術と、正統宗教の信者が共通して使うことのできる八聖宮魔術を使うことになる。だが、この修行はMP(マジックポイント、魔術が使える力)を増やすだけで、新しい魔術を覚えるというものではない。そのため、ダンジョンなどで石板を探しだす必要がある。とりあえず石板を読めば魔術を覚えることはできるが、修行をしなければ使えるようにはならない。

ところで、実際の修行はそんなにむずかしくはない。下の写真で紹介しているが、十字にな

### 教会



### 神殿



①教会でも神殿でも神父さんの顔は変わらない!

②宗教と魔術、そしてその修行。すべて教会と神殿をご利用ください

らんだ4つの宝石の光った順番を覚えておいて、カーソルキーで光った順をたどっていくというもの。上の赤い宝石が光ったなら上向き、下の青い宝石が光ったなら下向きのカーソルキーを押す。間違わずにいるとはてしなくつづく。記憶力の修行の

ようなものだ。間違ったらやりなおすなどして地道につづけよう。必要な修行はそんなにきびしくない。いわゆる労すれば功というわけであせらず修行にはげんでほしい。冒険をしているとMPが勝手に増えるよりもリアリティがあるね。

### 修行中の神界魔術の



①神殿や教会に入ると選択コマンドが出るので、ここで「修行する」を選ぶ



②神父さんの言葉のあとに宝石がチカチカと光るので、その順番を覚えておこう



③カーソルキーでチカチカ光った宝石の順番間違えないように押していく



④間違えないかぎり修行ははてしなくつづく。やめたいときは間違えればよい



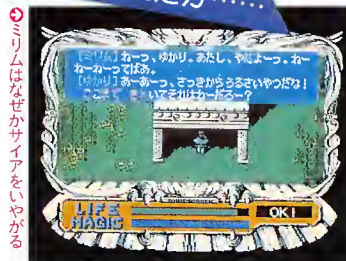
# やはりミリムはお姫様

さて、ミリムといっしょに皆にもどった主人公が見たものは悲惨な光景だった。谷はさっきの暗殺魔術団ヴィーフォに襲撃を受け、全滅状態だったのだ。父親は彼をみとめるとすぐ亡くなり、谷に残ったのは物知りのコリノじいさんだけになってしまった。仇討ちを誓う主人公。これで偶然出会ったミリムと同じ運命に。ふたりは暗殺魔術団を追って旅に出ることになった。ふたりは、セルトレからほぼ6日後にサイアに入った。

サイアに入るまえ、ミリムは激しいやがった。不思議に思いながらも近くの酒場に入ってみたら、なんとあのかわいい少女のミリムの酒ぐせが異常に悪かったのだ。あばれまわった末に、当然のことながらブタ箱入り。刑務所のなかで一晩を明かすことになる。

翌朝、面会だといってやってきた男はなんとミリムに「姫様……」といったのだ。2度びっくり。そしてカナン王と面会することになった。ミリムはサイア

## 酒乱のミリムだが……



ミリムはなぜかサイアをいやる



酒場で暴れまわるミリム。あまり酒ぐせがひどいので刑務所行きになる



せつかくのサイアを刑務所で過ごすことになってしまった。サイア

のお姫様だったのだ。しかも、今年で成人の儀式をするという。だが、その儀式に使うという大切な宝石を盗まれてしまったというのだ。王はその宝石を従者のアル・ライアードとともに探してきてほしいというのだ。

こうして、主人公は新たな目的のために旅をする……かどうかはキミの選択しだい。このゲームでは、このあとにその願いを引きうけるかどうかを聞いてくる。断ったってかまわない。あるストーリーに強制的にひきずられることはない。ここがこのゲームのストーリーはキミしだいといっている点だ。

## ストーリーの進路はこうして決まる

イベントのメッセージがすべて終わるとこの選択モードになる。選ぶのはキミしだい。



### ミリム



ミリムは強いし、酒ぐせは悪いけど、サイア王国のお姫様とは……

### アル・ライアード



ミリムの従者。なんかあぶない感じがするが、大丈夫かなあ

### カナン王



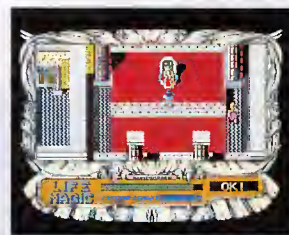
ミリムの父である王。大事な宝石を盗まれてしょんぼり……



## 神聖サイア王国

セルトレにくらべ、人が多くて賑やかなサイア。今のカナン王になってからますます栄えた。お城に見守られ人々は楽しそうに暮らしている。ある家では、毎晩のように、パーティが開かれているそう。17年前に滅んだサリスととっても仲がよかったらしい。

ここには、4つの門がありミランタ、ウェルトリア、テネベ、セルトレにつながっている。それぞれどこにつながっているのが確認してから出よう。ちなみに、ミランタなどでは船に乗れるぞ。



サイア城のなかには人がたくさんいて、とってもにぎやか。奥にカナン王がいる



## 主人公を待ち受ける試練の数々

主人公がつづけていく旅の途中には、当然ながらモンスターがうじゃうじゃ登場する。だが、どうしても闘わなくてはならないのはボスキャラのみなのだ。モンスターを殺すのはかわいそう、怖くて近寄れない、という人は避けてまわることもできる。もちろん従来どおり倒すことに生きがいを感じる人はそうしてもかまわない。ただし、モンスターを倒してもお金は手に入らない。そのかわりに闘技場が用意されている。闘技場では、賞金かせぎをすることになっている。そうして、手に入れたお金

でお酒を飲んだり、武器などを買いそろえるわけだ。なんだか妙に納得させられる。だいたいモンスターがお金をもっているなんて、それこそ妙なからだ。敵はモンスターのみ、闘って倒し、残していったお金を拾って旅の支度の足しにするというシステムもゲームとしていいけれどね。

さて、このゲームで避けることのできないボスキャラとの闘いとは、どうも神々の与える試練の一部としてあるらしい。そういえばゲームを進めていくと、途中で何人かの神に遭遇する。

そしてなにやらアドバイスを受けたり、話を聞いて旅をつづけるとボスキャラが登場……。

ルーンワースの世界を司る神々と、主人公やミリムの運命とは不思議にからんでくる。どのようにかわってくるのかはまだ秘密だけれど、きっと意外な結末が待っているに違いない。

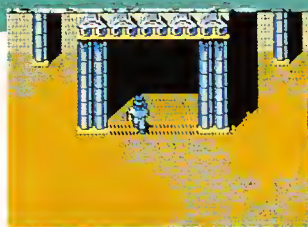
さて、話をモンスターに戻そう。下半分にモンスターの一部を掲載しているが、倒さなくてもいいとはいいいながら、ひとつひとつ個性的なキャラクタで見逃せない。なかにはカメレオンのように背景と見分けのつきにくいものや、グロテスクなヤツ、かわいいヤツと多種多様だ。では、この先は来月号で。

## ザルナックスとの試練の闘いだ!

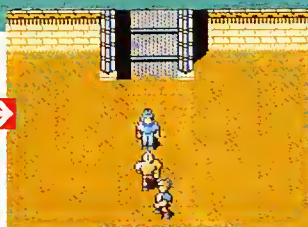


③賞金がたまってゴソゴソういて追ってくる。④倒まっていた賞金がぐらぐらと回りながら攻撃して危険!

## 闘技場・お金はここにかせぐ



⑥外見はフツツの建物だけど……



⑦モヒカン姿のお兄さんを倒して賞金かせぎ

試練を与える神々

ある場所で主人公と出会うことになる。彼らが運命のカギを握っているのかもしれない。

イアティルス



ガルラスーン



ウィル・ポー

## にぎやかなザコキャラたち

いろんなところで出会うザコキャラたちの一部だ。かわいいからといって油断していると痛めにあうぞ。闘って倒してもいいし逃げてもOK。

							
リューム	かわいいけど雷電鳥と呼ばれ電磁波を出す	ガループ	巨大吸血カメレオン。姿が識別しにくい	レルック	コアラみたいでかわいいか熊みたいに強力	ラウンガル口	巨大蜂。羽が起こす風は人をも吹き飛ばす
							
ダミヌス	空中を舞いながら濃硫酸を泡のようにはく	ミスケスル	半魚人。行動はやや鈍いのでさほど怖くない	タッガ	長い手足で攻撃。ジャンプして突然出現する	ダイオーン	移動中は岩の姿で近づくと立ち上がってくる
							
ドマウンクル	空気を吸いこんでふくれ、酸をまき散らす	ジャイルスー	動く植物モンスター。触手で血を吸う	ジムロ・ソー	夜行性で鋭い猛毒の爪をもつ。すばやい	メイザー	サメ人間。やたらかみつく習性がある



## 足したり比べたりできる文字の演算

# BASIC

## #9 文字列のクッキング

BASICのプログラムのことを考えていると、  
 いったい数値に関わることはかりになってしまふけれど、  
 たまには文字列の操作も見なおしてみよう。

文字列の演算 足し算ができるといっても、引き算や掛け算はない。足し算というよりは、むしろ文字列の「連結」といったほうがいたろうか。ところで、文字列を表示するときに、この「+」と「;」はおなじように働き、

```
PRINT "A"+"B" .....①
PRINT "A"; "B" .....②
PRINT "A" "B" .....③
PRINT "AB" .....④
```

の4つともまったくおなじ表示になる。③は②のセミコロン(;)を省略したもの(文字変数でも同様に省略でき、じつさいによく省略される)。

ところが、長い文字列を使っている場合、Out of string space(文字列領域が不足している)というエラーは、②では出ないが①の形だと場合によっては出ることがある。①では「演算」をおこなっているが、文字列の演算は文字列領域を使っておこなわれるからだ。ちなみに②~④はまったく文字列領域を使用しない。

**MML中で数値変数を使う** MML(PLAY文データ)は文字列だが、そのとちゅうで次のようにして数値変数の値を受け取ることができる。

"<コマンド>=<数値変数>;"  
 <コマンド>は、O、L、T、VなどのMML中の文字だ。この形式にしておくと、数値変数の値がそのコマンドで指定する数のかわりになってくれる。また、次のようにすれば文字変数をMML中に挿入することもできる。

".....X <文字変数>;....."  
 これもなかなか便利だ。この2つの使い方は、DRAW文のGML(グラフィックマクロラングージ)でもおなじ。

## BASICは文字に強い

BASIC以外のコンピュータ言語を知っているプログラマにいわせると、BASICはコンピュータ言語のなかでも文字に強い言語なんだそうだ。

そういうことなら、もう少し文字のことを意識してみたい。

### ■文字列の演算

たとえば、  
 $A\$ = "A" + "B"$   
 を実行するとA\$には「AB」という文字列が入る。つまり、足し算ができるわけだ。

もう1つ、文字列の「大小」を次のような基準で判定する関係

### ●MID\$関数の書式

演算が使える。

①比較する文字列の頭から1文字ずつ取り出し、2つの文字が異なる場合にキャラクタコードで大小を判定

②比較のとちゅうで一方の文字列がなくなった(短かった)場合は、短いほうを小さいと判定

だから、たとえば、

"AB" = "AB"

"AB" > "AA"

"AB" < "ABC"

といった関係が成り立つ。これは、いくつかの文字列グループをアルファベット順や50音順に

ならべるときなどに使える。

### ■応用範囲の広いMID\$

文字列演算は以上の2種類しかないが、文字にまつわる関数は10数種類ある。なかでももっともよく使われる文字関数が、下図で紹介しているMID\$だ。ある文字列中の何番目の文字から何文字かを取り出す関数で、これは文字を順番に取り出して文字列をなにかのデータとして使ったり、すでにある文字列から新しい文字列をつくり出したなど、応用範囲が広く、さまざまな場面で使われる。

MID\$(<文字列>, n1, n2)

もともになる文字列を表す文字列  
 (文字定数や文字変数も含む)。

もともになる文字列の左から何番目の文字  
 から取り出しはじめるかを指定。n1が  
 0以下だとエラーになる。

n1で指定した位置から取り出す  
 文字数をn2で指定。取り出せる  
 文字数より大きい数を指定しても  
 エラーにはならない(ただし255以  
 内)。また、省略すると指定位置か  
 ら最後の文字までを取り出す。



# たとえば文字列でこんなことができる

## MID\$でピアノのレッスン

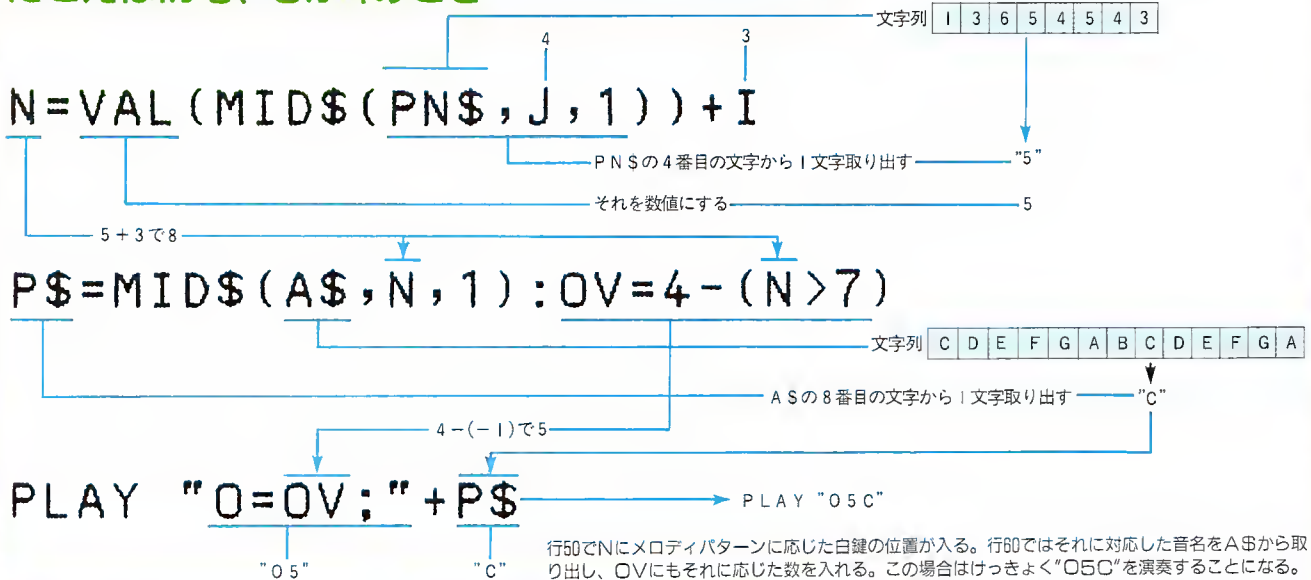
```

10 A$="CDEFGABCDEFGA"
20 PN$="13654543"
30 PLAY"L16T120S0M6000"
40 FOR I=0 TO 7:FOR J=1 TO 8
50 N=VAL(MID$(PN$,J,1))+I
60 P$=MID$(A$,N,1):OV=4-(N>7)
70 PLAY "O=OV;" + P$
80 NEXT: NEXT

```

●近所にピアノを習っている人がいると、けだるい日曜の午後などに「ドミラソファソファミ」という、1音ずつ上がっていくメロディが聞こえてくる。このメロディパターンをプログラムにしてみた。●A\$はドから1オクターブ上のらまでの白鍵。PN\$は例のメロディパターンを数字で表したものの。●行30は音の長さ、テンポ、エンベロープの初期設定。●ループ変数のIは基準音を1音ずつ上げていくため。Jはメロディパターンを順に取り出すため。●Nは白鍵の位置、P\$はその白鍵に対応する音名。OVは白鍵の位置に応じたオクターブ指定用。●行70の「=OV;」はMML中で数値変数を使うためのもの(左ページの傍注参照)で、OVの値に応じたオクターブを指定する。そのあとの「+P\$」が行50、60で決定した音を演奏する。P\$決定から演奏にいたる過程は下の図参照。

たとえばIが3、Jが4のとき



行50でNにメロディパターンに応じた白鍵の位置が入る。行60ではそれに対応した音名をA\$から取り出し、OVにもそれに応じた数を入れる。この場合はけっきょく「O3C」を演奏することになる。

## 10個の文字列を順序よくならべなおす

```

5 COLOR 15,4,7:SCREEN 1:WIDTH 29
10 FOR I=0 TO 9:INPUT A$(I):NEXT
20 FOR I=0 TO 8:FOR J=I+1 TO 9
30 IF A$(I)>A$(J) THEN SWAP A$(I),A$(J)
40 NEXT: NEXT
50 FOR I=0 TO 9:PRINT A$(I):NEXT

```

●左のプログラムをRUNすると入力待ちになるので、できそうな文字列を10個入力する(もちろん1個ごとにリターンキーを押す)と、それをキャクタクコード順にならべかえてくれる。入力する文字をアルファベット大文字だけ、小文字だけ、またはカタカナだけにしておけば、アルファベット順、または50音順にならぶ(ひらがなだけの場合は、キャラクタコードのせいで濁音が清音よりも先になってしまうことがある)。●行5は画面モードをいちおう設定しているだけなので、じつはとくに必要がない。●行10で文字配列変数A\$(n)に10個の文字列を入力。もっとたくさん入れた場合は、これよりもまへの行で必要なだけの配列を宣言しておいて、ループ終了値を書き換えればいい。●行20~行40で文字配列をならべかえている。最初の文字列と2番目の文字列、最初の文字列と3番目の文字列……というふうに比較していき、最初の文字列よりも小さい文字列(つまり先にならぶべき文字列)があれば入れ換える(SWAP文で2つの内容を交換している)。すると最終的にもっとも小さい文字列が先頭にならぶことになる。次に2番目の文字列と3番目の文字列……というふうに順次やっていくと配列A\$(n)は文字列の小さいほうから順にならぶことになるわけだ。この作業をソートという。

### 練習問題

①~④の空欄に2つの文字列の関係を表す演算子を入れなさい。

"A" ① "B"  
 "MSX" ② "FSX"  
 "FANDOM" ③ "FUNDOM"  
 "MSX2" ④ "MSX2+"

[解答] ①< ②> ③< (最初に小さい方が文字によって大小を決定) ④< (この場合は長いほうが大きい)

◎ソフトハウスの名前をてきとうに入れたら、さっと50音順にならべかえてくれる



**BINS** この仲間に、**HEX\$** (ヘクサデシマルダラー：じっさいにはヘックスダラーと呼ぶことが多い)、**OCT\$** (オクトダラー)がある。**HEX\$**は、数値を16進数の文字列に変換し、**OCT\$**も同様に8進数の文字列に変換する。

**STR\$** この関数とまったく逆の働きをする関数が、まえのページで出てきた**VAL**関数だ。たとえば、**VAL ("1234")**

は、文字列としての「1234」ではなく、数値としての1234になる。この関数は、**DATA**文から16進データなどを読んできて、それを数値にもどすときによく使われている。たとえば、**A\$**に「FF」という文字が読みこまれたとすると、

**A=VAL ("&H"+A\$)**によって、変数Aには255 (16進表記では&HFF)が入る。このやり方は、もっと長い文字列を読みこんで**MID\$**を使って分解し、上の方法で数値化するというパターンで多用される。

**INSTR** 本文中の実例でYのまえに空白があるのは、この関数の困った性質のための対策だ。なにキー入力されていないときは、**INSTR** (〈文字列〉, **INKEY\$**)の値はかならず1になってしまうのだ (どんな文字列でもそうなる)。だから、意味のある判断をするためには、1を無視する必要があるのだ。本文中の例のように1文字目に無視できる文字を置くことが多い。もっとも、**INSTR**のまえにキー入力があるかないかを判断すれば問題は無いのだが、それにしても、この現象はなんだか「不思議な国のアリス」みたいでおもしろい。あらゆる文字列の最初には「文字がない」がある、ということなのだろう。また、いわずに1つ見つかればそのあとにおなじ文字があっても無視される。

**STRING\$** この仲間、**SPACE\$ (n)**というのがある。これはn個ふんの空白を連結した文字列を生み出す関数だ。

**表示を整える文字関数** 文字関数のなかでも変わったタイプの関数に、

**SPC (n)** .....①  
**TAB (n)** .....②

の2つがある。これはどちらも**PRINT**文中でしか使えない特殊なものだ。①は、n個の空白を**PRINT**し、②はそのときの位置から空白を**PRINT**しながらX座標nの位置にカーソルを移動させる働きがある (最初の位置がX座標nより右側になるときは無視される)。

**CLEAR文** 文字列の演算が多いプログラムではメモリ内の文字列領域を大量に使用する場合があるので、通常の状態ではやるとOut of string spaceというエラーが出ることもある。そういうときは、次のように**CLEAR**文を使って文字列領域 (初期値は200バイト)をあるていど広げておく必要がある。

**CLEAR** 〈数値〉  
の〈数値〉のところの数値を変えるのだ。ただ、あまり大きく取りすぎるとこんどはOut of memoryが出ることもあるので、エラーが出ないでどの大きさでアルファにしておいたほうが無難。

## そのほかの文字にまつわる関数

### ■RIGHT\$とLEFT\$

文字列からある文字を取り出す関数には、ほかに**RIGHT\$**、**LEFT\$**がある。これは文字どおり、右または左から何文字かを取り出す関数だ。

**RIGHT\$** (〈文字式〉, 〈取り出す文字数〉)のように使う。

右ページのサンプルでは、トランプのシャッフルにこの2つの関数を使ってみた。トランプの山の上と下を**LEFT\$**と**RIGHT\$**で表現したのだ。

### ■2進数変換のBINS

たとえば、ある数を2進数B桁にそろえて表示したい場合、**PRINT RIGHT\$ ("0000000"+BINS (〈ある数〉)), B)**といった使い方をする。

**BINS**は、文字の型を変換する関数で、ある数を2進数の文字列に変換する。たとえば、**9→1001**  
**23→10111**

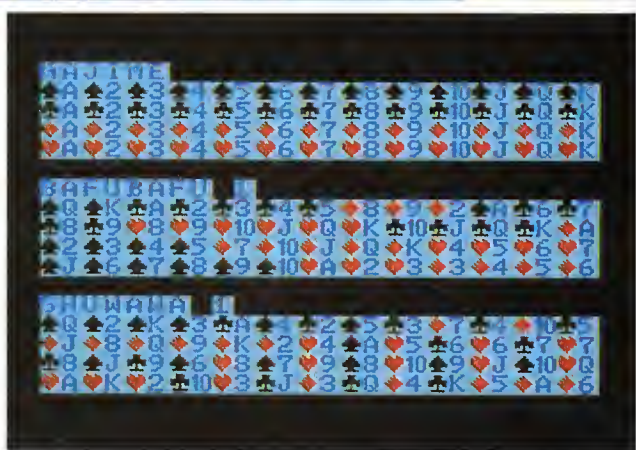
というふうになる。しかし、このままでは数によって桁数のちがう2進数しか出してくれない。そこで、**BINS**の結果の頭に「0」を7つくっつけて、その結果の文字列の右からB桁取り出しているのだ。こうしておけば、**9→000001001**  
**23→000010111**

というふうにならば桁がそろった。これを使って**VRAM**に入っている文字やスプライトのパターンを読み出して表示すれば、0と1でできたパターンを画面で確認することができるわけだ。

### ■数値を数字に変えるSTR\$

**STR\$**関数 (数値を数字に変える)の補正用に**RIGHT\$**を使うこともよくある。

**STR\$**関数は、正の数に数字に変えるときに数字のまえに空白を1つくっつけてしまうのだ。このために**STR\$**で変換した数字はそのままほかの文字列とくっつけたりするわけには



○右のプログラムを実行。ばいばいシャッフルとしわわわシャッフルを1回ずつやったところ

いかなることが多い。

そこで、この空白を取り去るために**RIGHT\$**と、**LEN**関数 (文字の長さを調べる)が登場する。

**A\$=STR\$ (〈数値〉)**

とやったらうて、次の2つの結果を比べてみると効果ははっきりわかるだろう。

**PRINT A\$**

**PRINT RIGHT\$ (A\$, LEN (A\$)-1)**

**RIGHT\$**と**LEN**を使った後者は、純粋に数字だけになっている。

### ■文字列を検索するINSTR

**LEN**関数はほかの文字列を作る関数とはちがって文字列を調べるものだが、もうひとつたいせつな関数に**INSTR**関数がある。

基本的には、ある文字列 (これをA\$とする)が別の文字列 (これをB\$とする)のどこにあるか (またはないか)を調べる関数で、

**INSTR** (〈調べはじめる場所〉, B\$, A\$)

という書式で使う。調べはじめる場所とは、B\$の何文字目から調べていくかを指定するもの。この部分はコンマごと省略でき、

**INSTR (B\$, A\$)**

という形で使われることが多い。省略した場合は、文字列の頭か

ら調べていくことになる。

この関数で調べた結果、A\$がB\$のn文字目にあったとすると、nという数値を返してくる。また、B\$にA\$が含まれていなかったときは0になる。

じっさいによく見られるのは、キー入力のときにどの文字を押したかを調べるケースで、**INSTR (" Y Y N N", INKEY\$)** ※文字列の頭に空白があることに注意 (傍注参照)という形になることが多い。

### ■まとめて作るSTRING\$

**CHR\$**関数や**ASC**関数も文字関数の一種だが、**CHR\$**関数の機能を拡張したような関数に**STRING\$**関数がある。これは**STR\$**関数と読み方がおなじで混同されやすい。

**STRING\$**関数は、**STRING\$** (〈作りたい個数〉, 〈作りたい文字のキャラクタコード〉)

という書式で使われ、指定した文字を指定した数だけつないだ文字列を作り出す。キャラクタコードのところには数値のかわりに文字式も入れられる (ただし、その最初の文字だけがこの関数の対象となる)。

ほかに、いくつかの表示を整える文字関数がある。

これらの関数を使って文字の操作や表示をあれこれ考えているといろんなことができそうだ。



## トランプゲームへの入口

## 2とおりの方法でトランプをシャッフルする

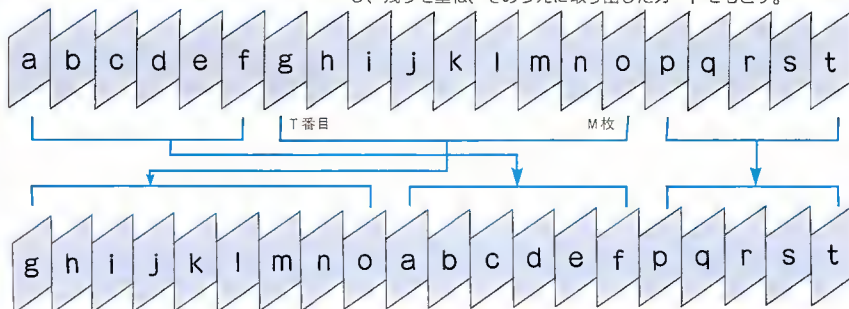
```

10 COLOR 15,1,1:SCREEN 1:WIDTH 26
20 CLEAR 1000:CARD=RND(-TIME)
30 N$="A23456789^JQK":S$="♠♣♠sq"
40 FOR I=0 TO 23:VPOKE 904+I,VPEEK(1032+I):NEXT:FOR I=0 TO 6:VPOKE 752+I,VAL("&H"+MID$("4CD2525252524C",2*I+1,2)):NEXT:VPOKE 8206,&H8E:VPOKE 8208,&H1E:FOR I=0 TO 5:VPOKE 8198+I,&H4E:NEXT
50 FOR I=1 TO 4:FOR J=1 TO 13:A$=A$+MID$(S$,I,1)+MID$(N$,J,1):NEXT:NEXT:B$=A$
60 PRINT "HAJIME":PRINT A$
70 FOR K=1 TO 3
80 FOR I=0 TO 10:T=INT((RND(1)*10+10))*2+1:M=INT((RND(1)*30+20))*2:B$=MID$(B$,T,M)+LEFT$(B$,T-1)+RIGHT$(B$,(T+M-105)*(T+M<106)):NEXT
90 PRINT "BAFUBAFU":K:PRINT B$
100 C$="":FOR I=0 TO 25:C$=C$+MID$(B$,I*2+1,2)+MID$(B$,I*2+53,2):NEXT:B$=C$
110 PRINT "SHUWAWA":K:PRINT B$
120 IF STRIG(0) THEN NEXT ELSE 120

```

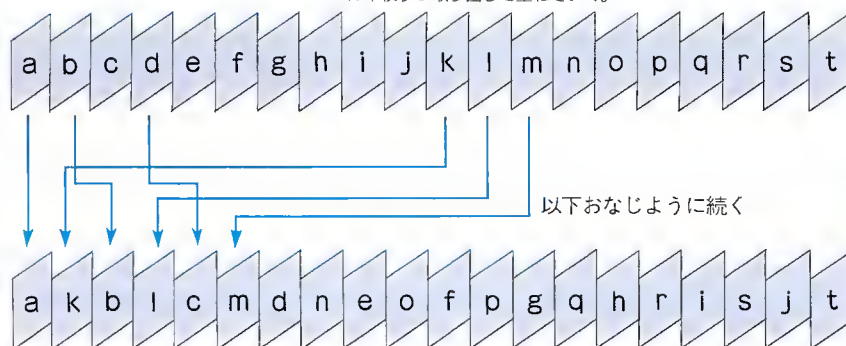
## ●ばふばふっと切る

52枚ものトランプを図にするとたいへんなので、20枚だけでばふばふシャッフルの仕組みを図示した。T番目のカードからM枚取り出し、残りを重ね、そのうえに取り出したカードをもどす。



## ●しゅわわっと切る

じっさいのトランプではこちらのほうがむずかしいが、プログラムではかんたんだ。トランプ1組の文字列の上半分と下半分から交互に1枚ずつ取り出して重ねていく。



●トランプゲームを作るためにはトランプ1組とそれをシャッフルする方法が必要だ。トランプ1組を文字で作るのはわりとかんたんだが、問題はシャッフル。じつは1~52の重複しないランダムな数列を作っていけばわりとかんたんなのだが、それではなんとなく味気ないような気がするので、ここではスベードのAからハートのKまでが整然とならんだトランプの山(文字列)を2とおりの方法でじっさいにシャッフルするプログラムを作ってみた。プログラムを実行すると、まず「HAJIME」のあとに最初のトランプの山を表示し、「BAFUBAFU」のあとに、ばふばふシャッフルしたトランプを表示、さらにそれをしゅわわシャッフルしたトランプを「SHUWAWA」のあとに表示して止まる。スペースキーを押すと、2回目のシャッフルをして同様に表示し、3回目のシャッフルで終了する。●行20のCLEAR文は文字スペースを1000バイト取るため。文字列の演算のためにメモリの文字スペースをくうの多めに設定しておいたのだ。そのあとのCARDという変数にはとくに意味はなく、乱数系列の初期化をしているだけ。●行30、40ではトランプ1組用文字列の素材とパターン定義、カラー定義をおこなっている。「sq」は赤い「♡」に変わる。●行50でトランプ1組ぶんの文字列を作り、A\$に入れる。シャッフルのためにB\$に入れ直している。●行80はばふばふシャッフル。変数Tは、ばふっとカードを抜くときの取り出しはじめる位置(上から何枚目か)、Mは取り出す枚数。上からT番目からM枚取り、それを上に重ねるのが、ここていうばふばふシャッフルだ。●行100は、しゅわわシャッフル。これはかんたんで、山を2つに分け、1枚ずつ交互にしゅわわっと重ねていくだけ。



①ばふばふシャッフルの図



②しゅわわシャッフルの図





まだまだ寒いけど、  
気持ちはドキドキ  
の初春。そして胸  
キュンのバレンタ  
イン。そんな気持  
ちをディスクステ  
ッカーに託して。



渡る世間に鬼はなし。鬼も笑う  
この記事に読めば怖いものなし

## 最新GM情報

※このコーナーはすべて税込価格です。

### 1/21 R-TYPE II~G.S.M. IREM2~

前作「イメージ・ファイト」からちょうど1年、アイレム作品のアルバムが帰ってきた。

今回は、超有名な「R-TYPE II」と「X<sup>2</sup> MULTIPLY」の2アイテム、横スクロールのカップリングでおくる。なんとって「横スクロールのアイレム」というくらい、同社の横スクロール・シューティングには定評がある。ファンの待ち望んでいた1枚といえるだろう。

2アイテムともオリジナル音を完全

収録し、「R-TYPE II」を組曲に仕立てた、約6分半のロング・アレンジ・バージョンを追加収録。

今回は、アレンジャーもミキサーもニューフェイスを迎え、今までとは一味違う曲調になっているとか。

オリジナルも、ノーマル・バージョンと効果音入りのプレイ・バージョンの2タイプを収録してある。

※CD2500円、テープ2500円。予約特典、オリジナル日2判カラーポスター。(ポニー)



### 1/21 G.S.M.1500シリーズ

1500シリーズも今回の2タイトルで、第5弾・計15タイトルとなった。時のたつのはやいものだ。しみじみ。

①エリア88/カプコン=新谷かおる原作の、同タイトル戦場マンガの世界をゲームで楽しんでいたが、今度はGMで楽しんでしまおう。

このゲームは、自機の選択できる、ドッグファイト・アクション・シューティング。アルバムは、オリジナル完全収録に、アルフ・ライラ・ワ・ライラのアレンジを1曲追加収録してのリ

リース。

②忍者くん〜阿修羅の章〜/UPL=まさか、これが出てくるとは思わなかった。これだから、1500シリーズは奥が深い。このゲームは、日本の平和を取り戻すために立ち上がった忍者くんが活躍する、コミカル・アクションゲーム。未使用の音声合成を含め、オリジナル完全収録。音源はアーケード版を使用しているが、その音MSX2版もあったのだ。知ってるかな?

※CDのみ1500円。(ポニー)



—今、この1500シリーズについている応募券5枚を集めて送ると、サイトロン特製CDキャリングケースをもらえるぞ(先着3000名様)。

### 11/25・12/21 光栄サウンドフェア

歴史シミュレーションおなじみの光栄から、2タイトルのGMアルバムがリリースされた。

①信長の野望〜戦国群雄伝〜/水滸伝〜天命の誓い〜=タイトルどおり、2アイテムのカップリング・アルバムだ。PC88版を音源に使用し、両者ともオリジナル音を完全収録。そして、両者ともシンセサイザーによるグレードアップ・バージョンを追加収録している。サイトロン系のアレンジを手がけている松前公高氏が所属する、EXPOが

アレンジを行なっているという点も注目されるところだ。アレンジ曲は、信長はメドレー(17分13秒)、水滸伝は「出向」と「戦後処理〜エンディング」となっている。

※CD2781円、テープ2472円

②三國志II=あのニュー三國志の世界を、日本の誇るフュージョンバンド、カシオペアのキーボーディスト、向谷実氏がフルアレンジ。氏自身が作・編曲を手がけ、さらにこのアルバムでは自らキーボードを叩いている。曲調は



やはり中国を意識してか、エスニックなサウンドに仕立てられている。

※CD2987円、テープ2678円で発売中。(発売：光栄/販売：ポリドール)

### 11/20 GAME KIDS

朝日テレビネットのイメージガールとして選出された麻生優子ちゃんを、た〜っぷり見られるビデオが手に入るオトシイお知らせだ。ティ・アイ・シィという会社から「GAME KIDS」というビデオが発売になった。内容はというと、日本テレビネット、ウルフチーム、新日本レーザソフトの、最新ソフト・インフォメーションや優子ちゃんの歌「恋のR.P.G.」などとなっている。

このビデオは、店頭販売は(ヨドバシ

カメラ新宿西口店)(同、横浜西口駅前店)のみで、基本的には通信販売となる。申し込みは、代金の3980円を次のいずれかの方法で入金のこと。

①銀行振込⇒第一勧業銀行/飯田橋支店/普通1619316

②郵便為替⇒東京6-415704

③現金書留⇒〒162 東京都新宿区下宮比町3-1津多屋ビル7階

①②の口座名義、③の宛名は、いずれも「ティ・アイ・シィ(GK係)」(問い合わせ先⇒03-266-1161)。住所・氏



名・電話番号を必ず明記すること。  
※45分カラーステレオHi-Fi。3000本限定。(ティ・アイ・シィ)



3/25 「スーパーリアル麻雀」オリジナルビデオアニメ「はじめまして」

## リアル麻雀 スペシャル!!



いきなりマンガを載せてしまったが、これは昨年12月に発売になった「スーパーリアル麻雀」のアルバムに、おまけとしてついていた4コママンガの1つなんだ。じつはこのデフォルメ・キャラ、3月に発売になるビデオにも映像特典として3分間登場する予定になっている。本編のほうはもちろん、ゲームと同じ雰囲気の日頭身スタイルのミキ・カスミ・ショーコが登場する。内容は3人のプライベート・ライフを紹介するという形で進められるようだ。芹沢姉妹(ミキとカスミ)は当然一緒に住んでいるわけだが、そこにショーコがどうからんでくるのか楽しみなどところ。ポリスターは、このビデオをシリーズ化して連続リリースしていく意向をあらわしている。価格は現在調整中とのことだが、予約者には特製の豆本をプレゼントするそうだ。(ポリスター)

## ※ポニーキャニオン新譜情報

〈2月21日〉……●(仮)ダライアスII (ビデオ)はこのゲームはいわすと知れた、映画のスクリーンのような横長画面での横スクロール、魚介類ロボ(?)シューティング。

IIは画面サイズが2画面になったものだと思っていたが、Iと同じ3画面サイズのものも出ているという話を聞いた。しかし、今回のビデオ収録は見やすさを考えて2画面サイズをチョイス。枝分かれ式にルートが増えていくという性質上(ちなみにゴールが7つある)、最短期間を収録。ほかに、キャラクター・コレクションなども収録する予定だ。45分カラーステレオHi-Fi、予定価格4944円。

## ※キングレコード新譜情報

〈1月15日〉……●オリジナル・アニメ・ビデオ「イース」第2巻「ハダルの章」=ちょっと発売がのびて、年明け早々の発売となった。第1巻を先日見たが、強力なアニメ制作スタッフによっていかに仕上げられていた。個人的にド役後とナレーターをつとめた玄田哲章さんが好きだ。ハードバイルドから、NHKの「こんなこいるかな」までをこなす彼にはおそれいる。25分カラーステレオHi-Fi、4500円。

## ※アポロン音楽工業新譜情報

〈3月5日〉……●(仮)シュヴァルツシルトI & IIはこのゲームは人類が生活の場を宇宙へと求め、進出していった近未来の世界を舞台に繰り広げられるSFシミュレーション。絶え間なく続く国家間の戦争を、さまざまな政策を駆使して平定するのが目的だ。MSXにも移植されたから、知らない人はい

ないと思う。そのIとIIを同時収録してリリースする予定。詳細未定。——3月中旬には、「ドラゴンクエストIV」の2枚組アルバムを発売する。大変好評で、コンサートまで開催したNHK交響楽団のシンフォニック・アレンジに加え、オリジナル音の完全収録を予定している。

そして、発売日は未定だがファミコン「ウィザードリィIII」のアルバムも予定されている。今回はアレンジがメインのアルバムで、アレンジャーはGM界ではもうすっかりおなじみの羽田健太郎氏。オリジナルのほうも完全収録の予定。

## ※東芝EMI新譜情報

●アークスII=MSX2版は昨年12月に発売になった、ウルフチームのRPGのアルバム化。リアレンジバージョン3曲を含む全39曲収録。CD2530円、テープ2250円。●テレネット・セレクション=「夢幻戦士ヴァリスII」「アルパトロス2」など、昨年発売された韓国日本テレネットのゲーム10タイトルを一手収録。CD2530円、テープ2250円。

●マイシユガーベイビー/悲しみのWhite Day=韓国日本テレネット・イメージガール、麻生優子のデビュー・シングル。タイトル前者は「アルパトロス2/マスターズ・ヒストリー」のテーマ、後者は「ヴァリスII」の挿入曲。CDシングル930円。

——上記3タイトル、すべて発売中。

## ※ビクター新譜情報

2月に「ナムコ・ゲームサウンド・エクスプレス」の新譜がリリースされる。今回の収録ゲームは「バーニング・フォース」を予定。詳細未定。



## MSX フェスティバル

コミュニケーション ツアー

## の報告

ぐるぐると全国をまわって、そしてすぐ新しい年をむかえる。そんなフシメの行事になりつつあるMSXのイベント。今回も前回にひきつづき、ご報告しよう。年末で忙しいとは思いうのにまたまたたくさんの方が集まってくれた。各会場とも新作ゲームに人気集中したが、なかでもナムコの隠されていた新作には、ちょっとびっくり。今年1年分ぐらいのラインナップがずらり。夏のイベントで紹介していたドライブゲームも道だけだったのが、車がくわわって制作

は快調のようだ。こうやってソフトができていくのを見るのは楽しい。早くできないかな。

そうそう、コナミの人も会場であぶない発言をしていた。今度の新作についてだ。会場に行くと、いろんな話が聞けてしまうところが、雑誌を読んでいるだけとは違うところ。そしてディスクアクセスが遅い、なんて点も会場でチェックできる。イベントではユーザーとして得るところが多いというわけだ。次回春のイベントは何が飛び出すやら、楽しみに待ちたい。

12/3 広島



◎Mファンは「ファンダムライブラリー」  
⑥「からかんたんゲーム大会」



◎コナミはマンボウをメインにクイズ大会、かなり盛り上がり大騒ぎだ

## 1月号付録・ハードダスのバグ情報

1月号の付録、ハードダスに重大な誤りがありました。5ページのディスプレイの項目でソニーKV-25FX1のスピーカーは付属しており、ドルビーサラウンド回路を搭載しています。7ページの本体機種別別スペック表ではFS-A1FXに通信機能が装備されているように記述されていますが、通信機能は装備されていません。8ページ左下の写真はFS-PW1のものでFS-PK1ではありません。11ページの汎用モデムの項目、写真と説明が入れかわっていました。アイワPV-A24MNP5の写真はPV-A12で、1200bps全二重モデムで価格は19800円(税別)です。オムロンMD24FP4は2400bps全二重

モデムで価格は39800円(税別)。同じくオムロンMD1200AIIIの写真はMD12FSでした。14ページのパナソニックU1シリーズ用文書交換ソフトとソニープリントショップIIの写真と説明が入れかわっていました。文書交換ソフトはパナソニックのワープロ、パナワードU1シリーズと文書データを交換させるためのソフト。U1シリーズ上で動きます。プリントショップIIは要MSX-JEでクリスマスカードや年賀状など、かんたんにカード類を作成でき、MSX2/2+上で動きます。以上7か所、訂正しておわびいたします。また、関係者の皆さまにご迷惑をおかけいたしましたことを深くおわびいたします。



●産め産め田坂/妊婦向けのパンフレットをもらった、「下剤や浣腸(かんちょう)で流産しないように気をつけましょう」というくだりが衝撃的だった。なんかすこいと思いませんか。そうです。私も半年もすればお母さんとかいっているうちに、もう半年がたってしまった。(愛媛・田坂真美)⇒いいぞゴーゴー、産め産め妊婦。子どもが生まれたら報告の手紙は待つが、例の写真入りのハガキはやめてくれ。日本一のアニメファンに育てるんだぞ。(バ)



☆千葉県市原市の小林靖宏くん・12歳のアンケートハガキの表側からの相談です。●MSXのイベントに小学6年生は行ってもいいのですか。●来てもらうのに年齢などの制限はまったくありません。ただし、会場と家があるところから離れたところへは、やはり一面親に相談してください。お住まいの市原市と東京の新宿はおそらくJRで2時間以上かかるので、小学6年生にはかなりたいへんかもしれません。







# おはなしこんにちわ



「ぶんけかな」はいくつだ／かなりむかしからぶんきつきで歌っているが、なぜか今年も声は子どもだぞ。"声帯のエマニエル坊や"か。

●最近、気持ちが悪い日が続いて食事が食べられなくなってしまったので医者に行ったら、「できていい」といわれた。おぼえがないのだが……。 (千葉・若佐恵美子／主婦)

田坂真美のダンナ、あちこち手をつけたな。今日は妊婦のニオイがするぞ。きしょー、わたしも産んでやる。

●このあいた、クイズ番組で、野沢直子が正解したのをはじめて見たが、あのときできなかった人たちの心境は、「第20回歌謡大賞」で光GENJIのあとに歌われる尾形大作とおなじではないうら。大江千里の歌声が「ここにこぶんのボロの声にそっくりなのはとういうことなのだろうか。(東京・菅原竜治)

大江千里がむしやに歌っているときはすごく怖い。しかし、男としてはけっこう好きだぞ。連絡待つ。

●北田順子はどうしたノ バックナンバー見たらかわいいじゃないか。(大

阪・地部絵里)

今年最大の一発ギャグだ。なつかしいぞ、北田順子。きつと「あれははやまった」と思っているかもしれないのでそっとしておいてあげよう。年の始めもいい人だ。

●アフリカ料理の①「チャイ」アフリカ人の朝、昼食です。水3：ミルク1の割合でよくかきまぜ、紅茶の葉をぶちまける。(岐阜・梅津直樹)

おまえはアフリカ人か。こんなものミルクティを飲んだほうが速い。その①ということはその②やその③もあるんだな。送れ。

●なんだよ、あの大分の川野健司というヤツは。坊さん誘拐の手助けなぞしやがって。おかげでぼくは毎日が地獄だ。(鹿児島・川野健二)

「宮崎勤」や「池田大作」よりは非難は少ない。「山本平成」とかよりは笑われることも少ないぞ。

●全国のイースファンよ、ボクは日本ファルコムにイースIIIを出してとハガキを送ったらほんとうに発売された。ボクのおかげだぞ。(愛知・加藤雅也)

ファルコムは「娘の帰りが心配なので井の頭公園に電灯をつけてくれ」という主婦の手紙でほんとにつけた武蔵野市役所」のようだ。

ところで、最近ほんとうに悪口がこないぞ。わたしも特別なDNAがあるとかいって宗教を作ろうと思う平成2年だ。

人気アニメ「FAN」のM-FAN by. ウラカワ



## 暮らしの適当手帖

2月のテーマ：  
平成元年の思い出

1月8日、新元号「平成」が施行されてから、まさになにが起ころうとも不思議ではないような、激動の1年が過ぎた。わたしが生きてきたなかで、ひよっとしたらいちばんおもしろいことの多かった年かもしれない。90年の始まりに80年代最後の年を振り返ってみよう。

●平成元年の政治

★2・24 大喪の礼

★4・1 消費税スタート

★1年で3度おいしい首相連続

辞任

★自民党、参院選で惨敗

去年の政界は一般市民にもよくわかるおもしろいことがたくさんあったが、喜びと哀しみは紙一重。まさに大どんでんがえしは宇野首相の1か月半という早投と、国会議員になってしまったアントニオ猪木、襲われる、監禁されるものの悲惨さだろう。けっしてスカートの中を見たくないマドンナたちによるマドンナ政権ということばも使われたがこれは気色悪かった。マドンナの連発だけはかんべんしてほしい。

●平成元年の世界の動き

★北京天安門広場で民主化運動の学生、市民を武力鎮圧

★ベルリンの壁の撤去、東欧の自由化

★フィリピンのクーデター騒ぎ

★サンフランシスコ大地震

サンフランシスコの地震をズバリ予想した人が90年の2月14日に東京は滅亡するといっているが、わたしは逃げるつもりだ。

ほかには、ソニーのコロンビア映画買収、三菱地所のロックフェラー不動産買収など日本の企業がアメリカの企業を買収するというのもかなりすごいものがあつた。

●平成元年の悲惨な犯罪

★女子高生コンクリート詰め殺人事件

★宮崎勤事件

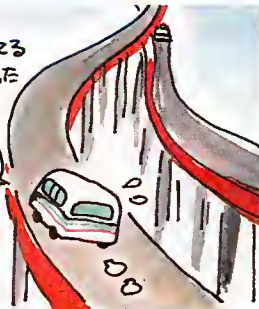
はっきりいって史上最低の残酷な犯罪が連続して起こった年かもしれない。この2つの事件は、この先もずっと過去の重大事件として語られるのだろうか、それを打ち

2.24.

あんなに辛い  
苦しみも走  
るのは初めて。

「あー、  
おめえ、  
アフリカ人か。」

おめえ、  
アフリカ人か。  
アフリカ人か。



消すような事件が生みだれないことを望む。そういえば、コンクリート詰め殺人に関してもそれを題材にしたアダルトビデオが作られていたが、彼らは人間ではない。

●芸能

★2・9 手塚治虫死去

★6・24 美空ひばり死去

★11・6 松田優作死去

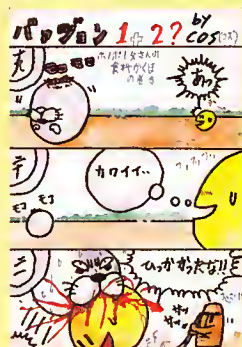
この記事を書いているとき(ほんとうは1989年の12月9日)、作家の開高健が亡くなったと連絡が入った。

ところで、手塚治虫の死は年少の読者にはよくわからないかもしれないが、わたしの小さいころはずいぶんこの方にお世話になった(といっても作品に)。美空ひばりの死とともに、あゝ昭和が終わったんだということ、なんだか自分がいつのまにかおとなになっていくということを知ったが、追い打ちをかけるような松田優作の死は、年代が年代だけにいまだにショックが消えない。

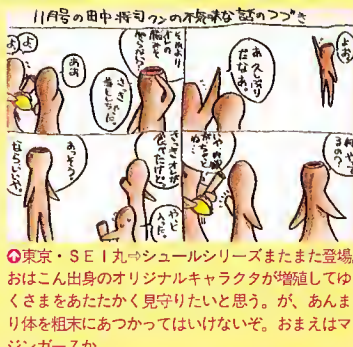
●平成元年のその他の話題

そのほか、じつは手品用品のディーラーだったMr.マリックの登場、吉本ばななブーム、中森明彦自殺未遂、80年代とともに終わってしまったオレたちひょうきん族、いか天ブーム、リクルート公判、そしてしめはオウム真理教と、じつにいろいろあつた。

2月14日に滅亡しなければ「平成」という時代はかなりおもしろい時代として語りつがれるのかもしれない。



●福島・COSMOPOLIS 2・5の第6話で展開を急がせようとしたCOSMOPOLISが送られてきた起死回生の作品。バラレワールドのバージョン1と2を融合させてバージョン・5第7話を作った。おまえは村上春樹か



●東京・SEI丸やシュールシリーズまたまた登場。おはん出身のオリジナルキャラクターが増殖してゆくさまをあたたく見守りたいと思う。が、あんまり体を粗末にあつかってはいけません。おまえはマジンガーZか





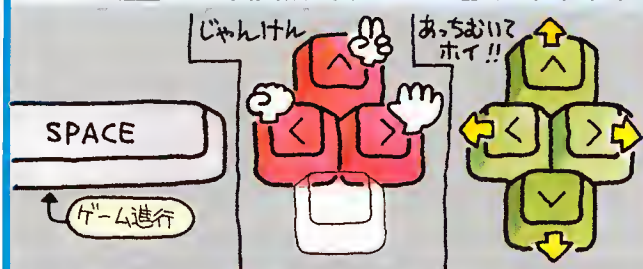
1画面

RND関数の心を読んであっちむいてホイ!

## あっちむいてホイ!

MSX MSX2/2+ RAM8K

BY 平平平



ゲームをはじめると、画面に「0しょう0はい」(0勝0敗)と表示される。なんだか妙だが、コンピュータらしい律儀さといえないこともない。

スペースキーを押してスタート。スペースキーは、勝負がつくことに押すことになる。

「じゃんけんぽん!」と表示されたらカーソルキーで自分の手を指定する。手を指定するまではゲームは進行しないので、迷いたいだけ迷える。たとえば、なにを出そうかと考えながら夕食を食べ、フロに入り、テレビなどをゆっくり見ながら、よし



①じゃんけんにつくと青く表示される



②相手の顔を想像するとおもしろい

「ばー」を出そうと決めることもできるわけだ。それぞれの手が出ると勝ったほうの手は青、負けたほうの手は赤になる(引き分けの場合は両方緑)。

じゃんけんにつくとカーソルキーで向きを指定して、コンピュータがまんまとその方向の矢印を出してくれれば1勝。じゃ

んけんに負けたときは、コンピュータの矢印の向きを予測して(まあこくふうの予知能力を発揮する)、こっちじゃないと思う方向のカーソルキーを押す。

ゲームオーバーとかクリアなどのないゲームなので1万2812勝9862敗などというすごい試合もできる。

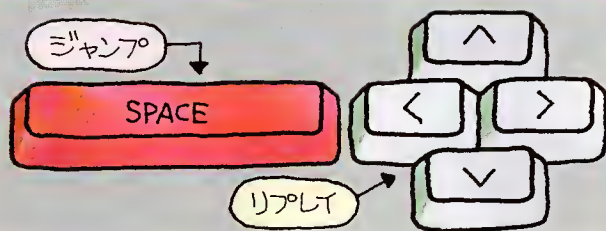


1画面

やみくもに走る男が無数の壁をジャンプする

ジャンプ オーバー  
**JUMP OVER**ザ ウォール  
**THE WALL**

MSX MSX2/2+ RAM8K BY HIDEYUKI



例のパターン名称テーブル切り換えを使った、スピーディーなアクションゲームだ。白い壁が次々に迫ってくる迫力はなかなかのもの。

作者の慢は、この白い壁の迫力のほかにもうひとつある。それは、タイトルがゲーム内容

をすべて表しているという点だ。じっさい、このゲームは、壁(THE WALL)を飛び越える(JUMP OVER)アクションゲームで、それ以上でも以下でもない。この手のアクションゲームは、スピード感や迫力があれば、そのほかの要素はほと

リストは68ページ

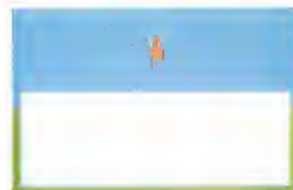


①速くに白い壁が見える ②まだまだ飛んじゃだめ ③こちらへんでジャンプ

んどいらないのだ。

なにもないかのように見える草原を、かわいそうになるくらい必死に走っている男(女かもしれないが)がいる。もちろんキミだ。走りはじめてすぐに地平線の向こうにポツンと白い壁が見える。

壁はみるみるこちらに迫ってきて(というよりもこちらが向こうに走っているのだが)そのままにもしないでいると、壁に激突してしまう。かといって、走るのをやめるわけにはいかない。なぜなら走るのをやめるキーがないからだ。あるのは壁を飛び越えるスペースキーだけだ。いいなあ、男らしくて。女の方、ごめんなさい。



④壁を飛び越える瞬間



⑤飛び越えたあとの余韻(よいん)を楽しむ

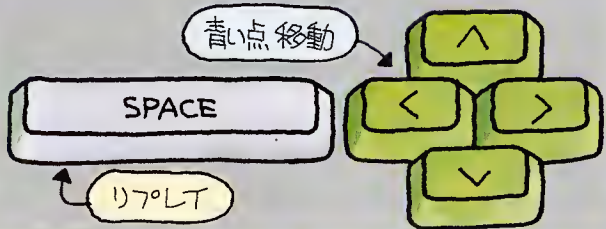
壁を飛び越えていくと男の走るスピードが速くなり、30回飛び越えたところで最高速に達する。最高速で壁にぶつかるのもなかなかいいもんだぞ。

1画面

ほんとうは柔道とはなんの関係ありません

ジュー ドー  
**JU-do**

MSX MSX2/2+ RAM8K BY 石川幸生



このゲームのタイトルは柔道と誘導をかけたものだそうだが、基本的に柔道とはなんの関係もない誘導ゲームだ。

プレイヤーは最初右下でじっとしている青い点(動く軌跡を描くので青い線になる)。これを動かして左上から追ってくる赤い点(これも線になる)をうまく誘導して、緑の惑星にぶつけるのがゲームの目的。みずから

リストは70ページ

惑星にぶつかったり、まわりの壁にぶつかったりするとゲームオーバー。赤い点ともろにぶつかってもアウト(ただし、軌跡が交差するのはセーフ)。

赤い点を惑星にぶつけるとステージクリア。次のステージでは惑星が小さくなり、少しずつむずかしくなっていく。

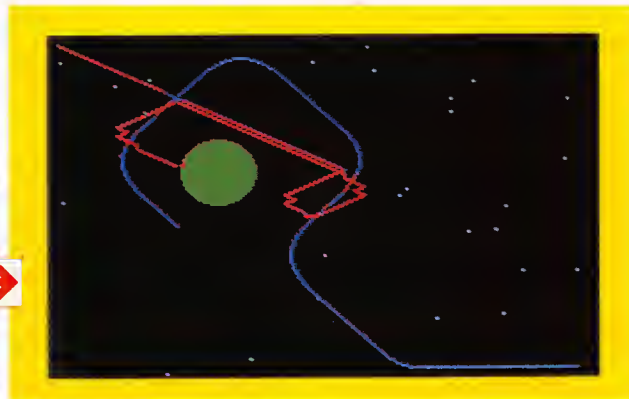
12ステージクリアすると、ゲームエンド。



①プレイヤーの青い点は最初右下にある



②赤い点はカクカクッと青い点を追ってくる



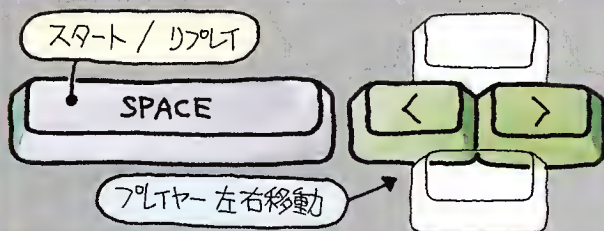
③赤い点はなかなか思いどおりには誘導されない。いろいろ動きまわってなんとか成功



バレーボールのなめらかな動きが気持ちいい

# ばれーぼーる？

MSX MSX2/2+ RAM8K BY ハイ・ブリッジ



①ぼんという感じでボールがはねる

1人プレイのバレーボールゲームだが、じつはコンピュータと戦うわけでもないし、ネットもないし、得点もない。とても、正面きってバレーボールとはいえないので、ひらがなにしよう、最後にクエスチョンマークがついているのだろう。作者の

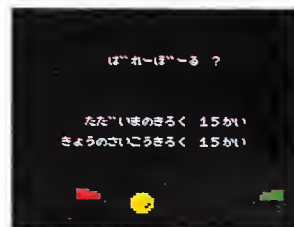
そういうひかえ目な態度は好感が持てる。

画面には、2人ぶんの手のようなものが表示されるが、どちらも自分で操作する。このゲームの目的は、相手コートになんとかかんとかではなく、いかにボールを落とさずにトスしつづけていられるかということなのだ。そういう意味ではサッカーの1人遊びに似ている。

2つの手はキー操作にあわせておなじ間隔をたもちながら左右に動く。ボールは、右左右と往復して動くことが多いだろうが、おなじ側の手ですっとトスしつづけてもかまわない。ボールの動きがなめらかでリアルなので、それだけでなかなか楽しいのだ。



②ボールがはねかえっていく軌跡を表示してみた。ボールのあたり方によって反射角度もリアルに変わるところがよい



③ボールを落とすと成績を表示してくれる

ボールを落とした時点でゲームオーバーになり、何回トスできたかを表示してくれる。

リストは73ページ

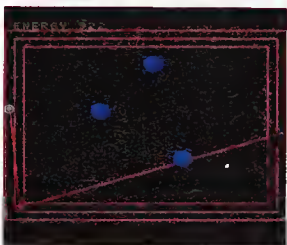
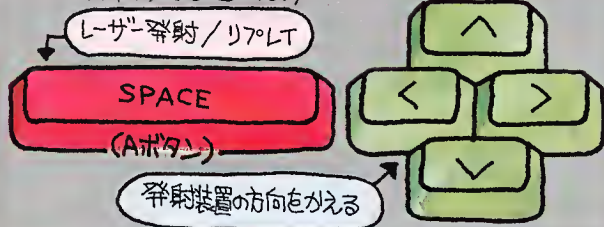
2本の見えない経路を見つめつつ赤外線発射

# 赤外線

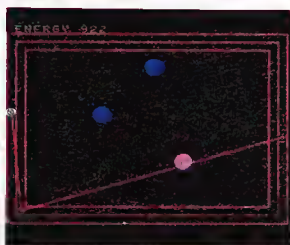
MSX2/2+ VRAM64K

BY 山下修

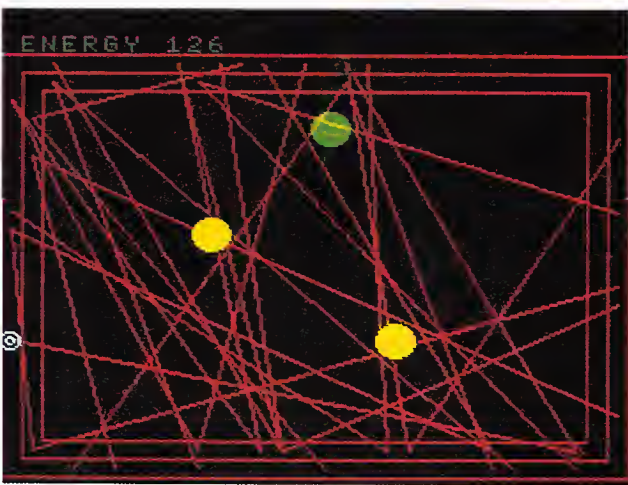
※ジョイスティックでも遊べます



①1筋の赤外線がOSMにあたった



②OSMは青から紫に変色する



③一度発射された赤外線はずっと残っていくのでだんだんわけがわからなくなる

2本の道の内側をプレイヤーの赤外線発射装置がまわり、外側を赤外線受理装置がまわっている。たまに周回方向を変えつつスペースキーを押して2筋の赤外線を発射し、枠のなかにある謎の物体OSMにあてるのが目的だ。OSMは赤外線が1回あたるたびに変色し、3回目では

黄色になる。すべてのOSMを黄色にすればステージクリアだ。

ただし、エネルギーはわずかに減っていて、赤外線を発射すると40エネルギーが一度に減る。エネルギーが0になるとゲームオーバー。

赤外線の経路を考えてやるとひどく混乱して楽しい。

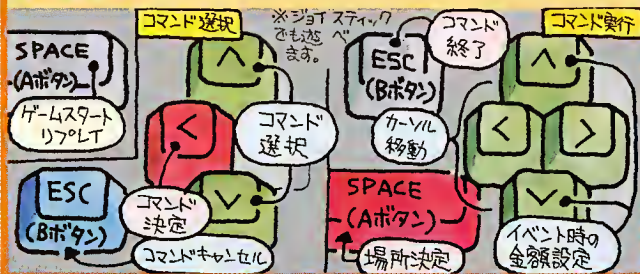


街を作る雰囲気味わえるシミュレーション

# メイキング CITY

MSX MSX2/2+ RAM8K

BY 田中宏治



最初は鉄道しか通っていない草原に道路を作り、荒地を開拓し、公園、学校、郵便局を建て、土地の価値をあげ、イベントを催したりして住民を増やしていく街作りのシミュレーションゲームだ。

1年を4季節に分け、各季節ごとに以下のコマンドから1つだけ選んで進めていく。

- ・道路整備 空き地にだけ道を作れる。1マスあたり10万円
- ・空き地変換 荒地を空き地にする(100万円)、道路を空き地にもどす(ただ)、人家を空き地

にもどす(100万円)

- ・公園作る/学校建てる/郵便局(建てる) それぞれ1000万円、2000万円、3000万円

- ・イベントする カーソルキー上下でイベント費用を決める(100万円単位)。イベントは人家などのできる確率を一時的に高めるもの

資金は毎年春と秋に、年や人口に応じて入ってくる。

毎冬がすぎると長い時間をかけて人口集計をする。25年間のあいだにどれだけ人口を増やせるかがこのゲームの目的だ。

## 建設していくもの



①荒地(右)を開拓して空き地(左)を作る。道路(下)は空き地にだけ作れる



②公園。「公園作る」で、1つあたり1000万円の費用をかけて作れる



③学校。「学校建てる」で、1校あたり2000万円の費用をかけて作れる



④郵便局。コマンドの「郵便局」(建てる)で1局あたり3000万円かけて設置

## かつてにできるもの



⑤人家。1000人。土地の価値が高いところに建つがけっこうどこにでも出現する



⑥ビル。5000人。駅のまわりなどそうとう開発の進んだところにしか建たない



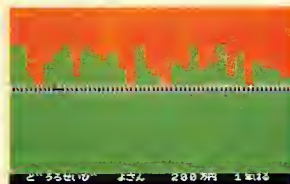
⑦駅。線路のうえにいつのまにかできる。この周囲は価値が高く発展しやすい



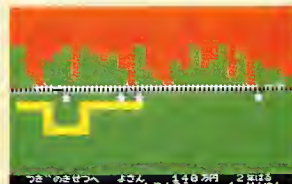
⑧工場。なにもないところに建つ。街の発展のスピードを速くする効果がある

リストは74ページ

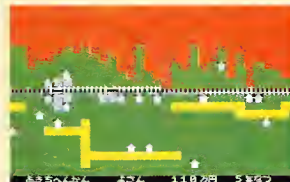
## わたしたちのまちのれきし



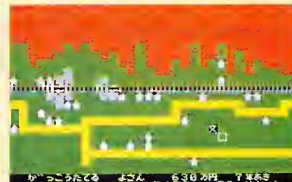
①最初の年。鉄道が通っているだけで北は荒地が広がり、予算はたったの200万円しかなかった



②駅前の発展を考えてナベ型に道路を整備して1年。まばらながら人家が建ちはじめた



③5年目。東のほうか少し発展してきたところ西にあった駅のすぐ近くに第2の駅が出現。ほくそえむ



④7年目の秋。予算も増えてきた。道路をカッコよく整備して、念願の学校を建設。発展を願う



⑤10年目の秋。さらなる発展を願って西の駅の北側の荒地をかき開拓した。すごく金がかかる



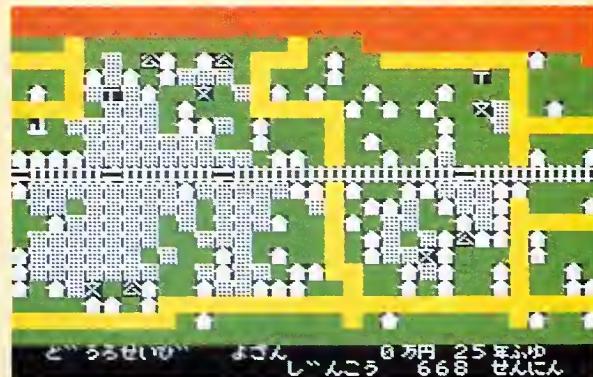
⑥15年目の春。人口は15万人を突破。工場ができた北側にも道路を伸ばした。西側駅の密集度が強烈



⑦20年目の春。人口は28万8000人。街の発展に応じて道路をけずったり変形したりする必要がある



⑧22年目の春。37万7000人。5300万円をかけてかつてない規模のイベントをおこなった



⑨最後の年、25年目の冬。ここ2、3年、おこなっている東部・北部の開発に力を入れてきた。人口は66万8000人にふくれあがり、ほぼ満足して任期を終える



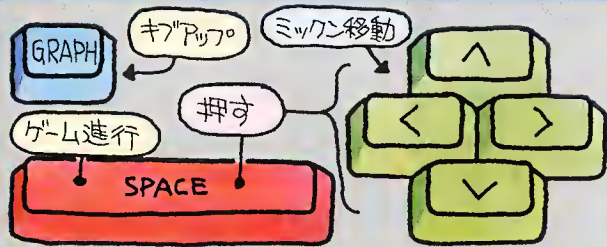
上から下に降りていく全12面のパズルゲーム

スター アンド ムーン

# STAR & MOONS

MSX MSX2/2+RAM8K

BY 中越章博



主人公はミクンという動物……。動物なんていうあいまいな方をしているのは、作者がなんという動物かをはっきりしていないからだ。

## ■ネコかキツネか

ファンダム班のMはひと目見て「ウサギ」だと断定した。「耳が長いし、前を向いてシッポが見えない動物はウサギしかない」というのがおもしろ理由だそう。編集長のキコちゃんはそいつのいうことをすなおに信じてフロッピーシールのイラストをウサギで頼んだ。

プログラム解析担当者のHも、Mの意見を支持した。「絶対にウサギだとはいえないけれど、ウサギに見えないという人は異常だ」との補足意見も加えた。

ところで、遊び方解説担当者

のわたしは、その異常な「ミクンがウサギに見えない人」の1人である。

その大きな原因は、わたしが画面を見るまえに作者の遊び方解説書のイラストを見たからだ。イラストを見ると、なんとなくネコに見える。だから、画面を見て、耳の長いネコだと思っていたのだ。そうでなければ、耳の長いタヌキか、耳の長いキツネだろうと感じていた。

副編集長のSは、フェネックギツネではないかという。そうかもしれない。しかし、このパズルの重要な要素として月が出てくるところを見るとやはりウサギかもしれない。

真相は、作者にきけばきっとわかるにちがいないが、わざと究明していない。世の中にはわ

ミクン



①主人公の動物。タレント事務所のマネージャーではないがスターの味方だ

スター



②どことなくはかない星。しかし、押されるとどこまでも走っていく一本気な面もある

ムーン



③箱から出てくると、スターとおなじように動く。どちらかという利用されるタイプ

ムーン・ボックス



④箱入りムーン。押すと反対方向にムーンが現れる。箱自体は動かない

エンティ・ボックス



⑤ムーン・ボックスからムーンが飛び出したあとの粗大ゴミ。やはり動かせない

ホール



⑥スターやムーンを吸いこんでしまうゴール。つねにシューシューと点滅している

からないことが多少はあったほうが楽しいものだ。

## ■囚われのスターを救う

ゲームはめずらしく12階(FLOOR12)からはじまる。その面のパズルを解くたびに1階ずつ下にさがっていき、1階のパズルを解くと、スターが「THANK YOU SAVING ME」といって夜空に帰っていくデモが見られる。つまり、なにものかに捕まえられて地上12階の塔にとじこめられていたスターをミクンが救出するというストーリーらしいのだ。このへんもモワモワとしていて、ゴタゴタ

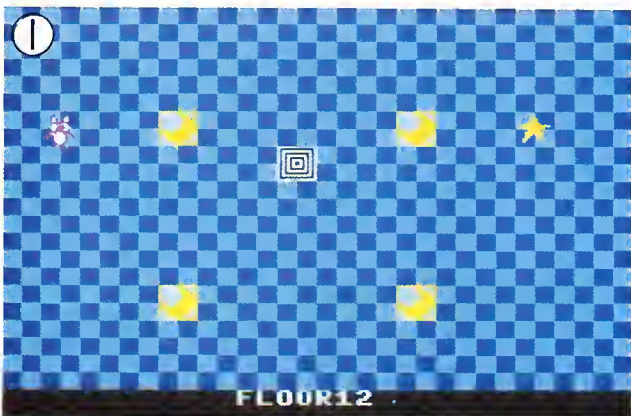
と細かい設定がされているより、なにか静かな不思議さがあるといいような気がする。

## ■押すだけのパズル

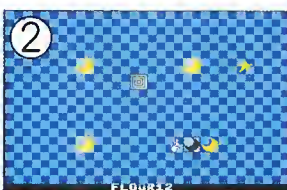
そういうわけでこのゲームはパズルゲームである。

パズルゲームのルールとしてはわりとよくある、押すだけパズル形式をとっている。つまり、面のあちこちにおかれたものを押すだけで目的を達成する。

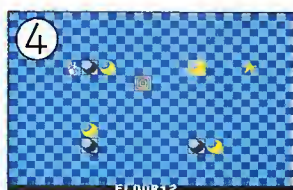
このパズルで押せるものは、スターとムーンだ。スターはたったひとつしかないが、ムーンは複数形のSがついているくらいだからたくさんある。どちらももいったん押すとその方向に突



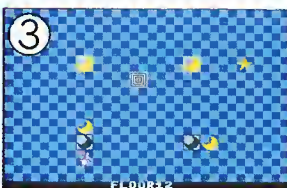
①中央やや上にあるのがホール。右のほうにあるスターをこのホールに入れるのが目的



②まずこのムーンを押して



④これでスターの道ができた



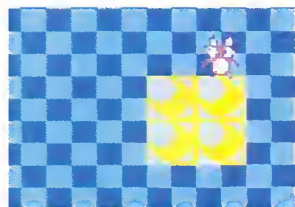
③次にこのムーン



⑤1回押すとぶつかるまで止まらない



## ムーン・ボックスが重なっている場合



④このように2つ以上のムーン・ボックスが重なっているときに片方を押すと

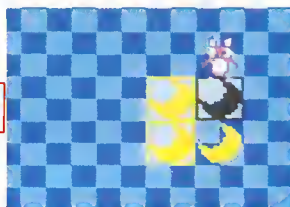
っ走っていき、なにかにぶつかるまで止まらない。四方の画面の端だと消えてなくなる。ホールにぶつかったときもその時点で消える。

### ■2種類の箱

もう1つ、押せるものが、ムーン・ボックスというムーン入りの箱。この箱自体は動かないが、押すとなかから反対方向にムーンが飛び出す。ムーンが飛び出してしまった箱は、エンプティ・ボックスというただのジャマな箱に変身する。

この2種類の箱はある方法で消すことができる。ムーン・ボックスが重なっている場合にかぎって、ムーンが飛び出したところに箱があるとムーン・ボックスでもエンプティ・ボックスでも消えてしまうのだ(上の写真参照)。

このルールに従って、スターをホールに投げこむのがこのパズルの目的だ。スターをホールに入れると下の階に落ち、その下の階でホールに入れるとさら



④ムーンが飛び出したところにある箱は消されてしまう。2度と復活しない

に下の階に落ち……という仕組みになっているわけだ。

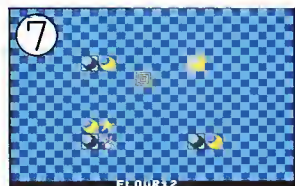
12階は、押すだけパズルの基本的パターンで、操作方法を覚えるのがおもしろい目的だろう。しかし、下の階に行くに従って、手順が複雑になり、チェッカー模様のタイルがいつそ頭の混乱を助長する。ときには、解けないのではないかとさえ思うことがあるが、かならず解ける。解けてしまうと、なぜこんなかんたんな道筋が思いつけなかったのかと反省する。つまり、よくできたパズルなのだ。

### ■面セレクト機能

このパズルは、ストーリーからいっても12階から順次にやっていくのが基本だが、おまけの機能として面セレクト機能もある。プログラムをRUNした直後からカーソルキーのどれかの方向を押していると、方向に応じて11階から4階までを選ぶことができる。STICK関数の入力をSとすると、(12-S)階に行くことができるのだ。



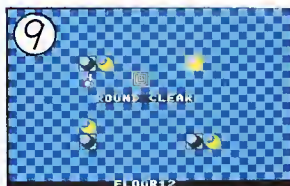
⑥次々にスターを押していく



⑦やさしすぎて書くことがない



⑧ホール目指して最後のひと押し



⑨12階をクリア。次からが本格的なパズル

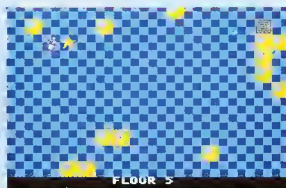
## 全フロアのヒント



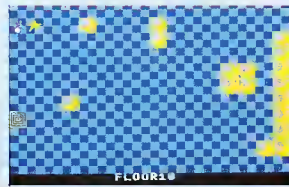
⑥6階。「AKI」は作者の名前。縦の壁を2か所あけてスターの通り道を作る。手順自体は長いかわりとかんたんほう



①11階。どうやってもスターが画面外にはみでしまいそうだが、スターをムーンのストッパーとして逆に利用すれば解ける



⑤5階。障害物が少なすぎてかえって不安を感じる。スターは最後にグルグルとまわり半しながらホールに入っていく



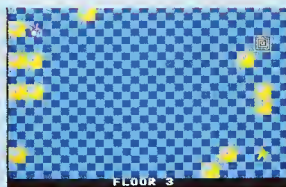
⑩10階。右端にあるムーン・ボックスの長い列がポイント。どの箱を消すかがだいじ。ミクンの通り道も考えに入れること



④4階。全体図の左下すみを見てきとうに破壊すればあとは比較的かんたん。つまり、ほとんどは目くらましの箱なのだ



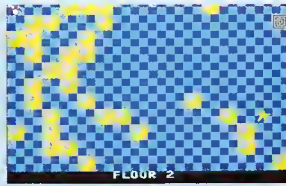
⑨9階。中央のムーン・ボックスの囲みがじゃまそうだが、必要なところにあなをあげさえすれば解けたも同然



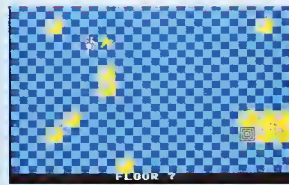
③3階。画面の左端と上端で、ストッパーとなるムーンを積みあげていく。画面外に捨てなくちゃいけないことになっている



⑧8階。スターの道はけっこうけわしい。しかしこの場合も最後のひと押しをするためにミクンの通り道を考えるのがだいじ



②2階。いっけんスターを上の方に押しはいいのではないかと思うが、ちがう。グルッと左のほうからまわっていくのだ



⑦7階。あちこちからムーンを集めてきてスターのための道を作る。ここでも、スターをちょっと利用する発想が必要だ



①ラストの1階。スターを通すための準備にかかる手順はこのゲーム中最長だが、スター自身はたった2度しか押さなくていい

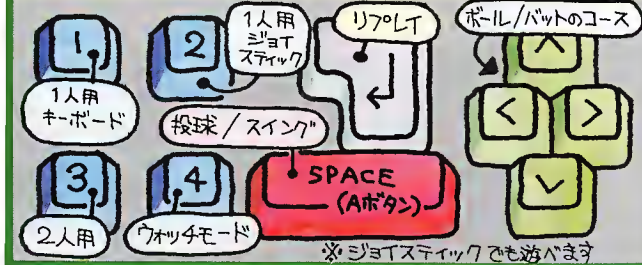


ウォッチモードもあるホームラン競争ゲーム

# 激突ホームランスタジアム

MSX MSX2/2+ RAM16K

BY 平平平平

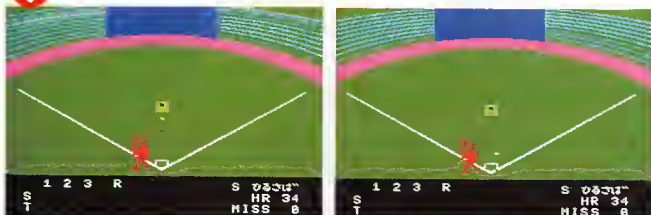


いくら野球ゲームが好きだとしても、さすがにBAS I Cで作った野球ゲームなんかやる気にならない……という人も多

いだろうが、激ペナ2をやりつくした編集部ですらうけた、このBAS I Cの野球ゲームは自信を持っておすすめできる。



① ゲームスタート。まずはSチームの攻撃。右にあるのはバッターのデータ



② ボールが投げられた。最初はコースがわからない

③ ボールの影がホームベースをよぎる瞬間

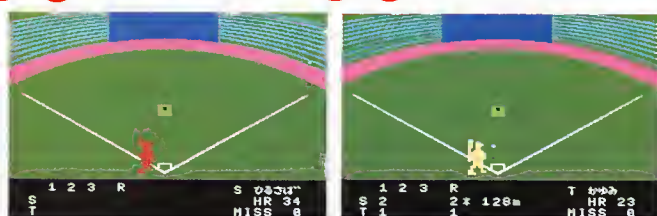
④ 塁線にそってボールが飛んでいく。意外に低い

⑤ スコアボードに飛距離も表示される。127メートルは小さいほう



⑥ このへんでコースがわかる。高めか低めかは影とボールの関係で読む

⑦ すかさず打つ(ほんとうは打っているのはコンピュータだけど)。ジャストミートか



⑧ ギリギリでスタンドに入ってしまう。まったくコンピュータの打撃はすごい

⑨ 1回裏の攻撃。たぶん色のTチームの攻撃。こうして3イニングを戦う

リストは78ページ



⑩ モードはぜんぶで4つあり、ゲーム開始までに数字キーを押して選ぶ

## ■基本的な設定

このゲームは3イニング制のホームラン競争だ。ルールは、  
①ピッチャーの投げるボールはすべてストライク  
②1イニングにつき1人の打者  
③ホームラン以外はすべてミス。  
3回ミスで1イニング終了  
④ホームランはすべて1本1点。  
3イニングの合計で勝敗が決まる(サヨナラ勝ち、X勝ちもある)  
⑤同点の場合は、飛距離のもっとも長いホームランを打ったチームの勝ち

プレイモードは4つあり、それぞれゲームスタートのまに数字キーを押して選ぶ。

[1] 1P(KEY)……キーボードで対コンピュータ戦(先攻はコンピュータ)

[2] 1P(STICK)……ジョイスティックで対コンピュータ戦(先攻はコンピュータ)

[3] 2P……2人プレイ(ジョイスティック側が先攻)

[4] WATCH……コンピュー

タどうしの戦いの観戦

基本的に先攻はSチーム、後攻はTチームだが、Sチームのほうがデータがいい。また、コンピュータはかなり強い。

## ■ボールのコース

ピッチャー側にはカーソルキーで指定できる9つのコースがある。キーを押していないときはど真ん中で、8方向のキーで内角、外角、高め、低めを指定する。たとえば、外角低めなら右斜め下というように。

投球のコースに応じて、バッター側にも9つのヒッティングポイントがあり、ピッチャーと同様にカーソルキーで指定する。ボールのコースとヒッティングポイントが一致したとき、ホームランが出やすい。

## ■チームのデータ

現在のデータで遊ぶのも楽しいが、プログラムの行380のチームデータを改造して遊ぶのも楽しい。データは、  
<先攻チーム名>、<ユニフォームの色>、<選手1の名前>、<選手1のホームラン数>、(以下同様に選手3まで)、<後攻チーム名>、……

というふうにならんでいる(画面表示と見比べればわかりやすい)ので、てきとうちに書き換えてもっと遊ぼう。



# GUNSHIP™

THE HELICOPTER SIMULATION

3Dリアルタイムシミュレーションゲーム

★ガンシップ★

★★★★  
**MSX版新登場**

**絶賛発売中!**

—— 指令。攻撃ヘリコプターAH-64Aアパッチで出撃せよ!

実戦の緊張が体験出来る、3Dリアルタイムシミュレーションゲーム“ガンシップ”。諸君は、空飛ぶ戦車と呼ばれる米陸軍攻撃ヘリコプターAH-64Aアパッチに乗り込み、与えられた任務を次々と遂行しなければならない。TADSが諸君の目となり、敵攻撃目標をとらえ、コクピットのCRTに距離と敵の映像を写し出す。30mm機関砲が火を吹き、ヘリファイアー(攻撃ミサイル)や、2.75インチFFARが次々と発射される。戦場では、一瞬の油断がそのまま死につながる。——



※この画面はPC-9801版によるものです。

ゲームプログラマー募集中

“いいいボクの出番だ!”と思っている君。当社で働いてみませんか!?詳しくは下記宛お電話下さい。

PC-9801VM2以降 ● PC-9801UV2以降 ¥11,800(消費税別)絶賛発売中



**MSX 2+**

「進」次元の、WAVY。  
ダブルドライブで、新登場。





# SANYO

人と地球が大好きです

## WAVY 70FD2

**本気でヤルなら、これからは、ダブルドライブがアタリマエ!!**

ゲームだけでなく、本気でパソコンしてみようと思うなら、やっぱりダブルドライブでないといけません。Aドライブにアプリケーションソフト、Bドライブにデータフロッピーって使い方がもう常識になりつつあるし、将来、ビジネスパソコンにステップアップしていくためにも、ダブルドライブの操作性の良さに慣れておくことが重要です。そうした意味で、WAVY 70FD2は、フロントローディングの本格的なスタイルで、FDDをダブル搭載。大切なソフトのバックアップやデータコピーも、スムーズに、スピーディーに行なえて、この操作性の良さは、まさに感激モノ!

**FM音源・BASICコンパイラも標準搭載した、強力MSX2+。**

MSX2+規格ではオプション扱いのFM音源やBASICコンパイラも標準で搭載した、強力マシン。迫力たっぷりのサウンドや、実行速度の速さに加え、JIS第2水準漢字ROMを搭載した強力な日本語機能や、本格マニュアルの付属など、魅力いっぱいです!

**MSX2+ PERSONAL COMPUTER**  
**WAVY 70FD2**  
 PHC-70FD2 標準価格 87,800円(税別)



シングルドライブの、**MSX2+ PERSONAL COMPUTER**  
**70FD**もヨロシク。  
**WAVY 70FD**  
 PHC-70FD 標準価格 64,800円(税別)

### 三洋電機株式会社

●お問い合わせ・資料のご請求は、  
 三洋電機株式会社 情報システム事業本部 国内販売事業部 コンピュータ企画部  
 〒550 大阪市西区江戸堀2-7-25 TEL06(443)5145

東京営業部: ☎03(836)3871	中部営業部: ☎052(582)6123	近畿営業部: ☎06(443)5140
北海道営業所: ☎011(271)6470	東北営業所: ☎022(267)3681	新潟出張所: ☎025(284)2025
北関東営業所: ☎0276(63)8719	神奈川営業所: ☎045(731)3172	静岡営業所: ☎0542(63)2005
北陸営業所: ☎0762(38)9811	京滋営業所: ☎075(682)2341	神戸営業所: ☎078(682)0681
岡山出張所: ☎0862(73)7341	中国営業所: ☎082(243)9120	鳥取出張所: ☎0857(27)8120
四国営業所: ☎0878(34)7699	松山出張所: ☎0899(73)9666	九州営業所: ☎092(291)6270
大分出張所: ☎0975(43)0991	熊本出張所: ☎096(358)3691	鹿児島出張所: ☎0992(55)6305

●MSXは、アスキーの商標です



# 好奇心と冒険の365日 必修課目!!

AFTER SCHOOLは、リンクス必修課目がまってるゾッ!  
365日、遊びきったら、キミはススんだ「Flying Boys」だ!

ホントにいいものは自分で確  
定だね、  
**ピンピンジャーナル。**

最近よく目につく「新商品情報」  
どれも、これも、いーことばっかり書  
いてあって、ホントか なあ、なんて思ってる  
君にウツてつけなめが、ピンピン  
ジャーナル。リンクスから送られてくる、  
あたらしくッスを実際に使ってみて、本音の  
レポートを書いてみよう! そのレポートはリンクス情  
報誌にピックアップされ、Flying Boys & Girls  
の注目をあびるわけだ。しかも、あたらしくッスは、  
キミにプレゼントされるから、うーことなし!

最近、テレビもマンネリだなあー  
と思ったキミは「チャンネル〇」。

学校や友だちの間で、はやってるコト・自分が  
考えた、びっくりアイデア 世の中に対して  
声を大にしていい話...etc. そのまま、  
眠らせちゃダメだぞ!  
リンクスは、キミの中にある、「眠らせちゃって  
る パワー」を求めてるんだから。  
キミの腕を貸して、リンクスの番組を生み  
だし、No1のメニューにする事だってでき  
る! 投稿少年になって各エリアの人気者に  
なるのも 夢じゃないッ!  
テレビやラジオ・雑誌etc...「今まであったモノ」  
がなんだか、つまなくなってきた君。  
チャンネル〇をせしめてみようゾ!

●これが  
「チャンネル〇」の  
ツマミ!

仲間同士でリンクスすれば、リンクス電子  
掲示板に、キミたちのスペースが設け  
られる。そこで、学校や街の情報、  
キミたちのコトを全国の  
Flying Boys & Girls  
に情報をバウまける発  
信局が作れるぜ!

**BBSプレゼント!**  
(このグループでBBSだ!)  
をもったりや、キミはいま  
すぐTRY Linksなのだが、  
MSXをもってる気のあう仲間、  
友だちと...グループでリンクスして  
くれりや/ BBSプレゼントなのダッ!

MSX

をもったりや、キミはいま

すぐTRY Linksなのだが、  
MSXをもってる気のあう仲間、  
友だちと...グループでリンクスして  
くれりや/ BBSプレゼントなのダッ!



**広いぞ、リンクスワールド**

ここに、おさまりたいない大きさのリンクスワールド。  
ここへ紹介すると、バツ通初心者にも、やさしい「ツツ先生」がてほどきしてく  
れる。「ビギナーズエリア」をはじめ、全国にちらばってるFlying Boys &  
Girlsを地域ごとにまとめてメンドーみるゾ! ちいさなBBS、全国のみんな  
とリアルタイムでおしゃべりを楽しむチャットと、ちよっと紹介すると、こんなにある  
ゾ! ちよっとカゲキな「おどくらぶ」では、体験談やHな話が、キミを待ってる

リンクスパソコン通信  
**Links Flying Boys  
大募集!!**

キミの「こころウキウキ」  
女の子たちの「おしゃべり」を  
リンクスでは「Flying  
Girls」もかんはってる。  
そのおしゃべりの中味をしっかりとジャッ  
クとこの誰がしゃべってるのかは、  
自分でも言わないうかぎり誰にもわかんない、  
だから「OPEN」になれ。  
テレビ屋のキミも女の子の心理をサグルとか  
ヒミツをきいちゃうことだってできるハス。  
めいじは「いざチャット」して女の子の「キミ」を  
わかる。  
男の子は「あーっ」

リンクスネットフレンドは、  
「1晩で大親友」キブン。

何でも話せる友達ってゆうのが、よい友  
達の代名詞。でもカシタにそんな友達が  
できないのがツラ。  
「顔が見えないからスナオになれる」ってゆう  
バツ通の利点をいかせば、そんな悩みも  
解決/リンクスのFlying Boys &  
Girlsにまずメールを出してみよう。  
知りあつたばかりなのにずっと昔から友だ  
ちのようなキブンになれる ハスだ。

驚異の700タイトル

Linksスペシャルサックス

MSX FAN

毎週・月曜日→金曜日  
PM7:00 START

これまでのMSXファンに掲載の投稿ゲーム  
の中から、よりすぐりのソフトをサービス/  
さらに、毎月8日(もちMSXファンの発売日  
ダヨ!)には、雑誌掲載の投稿ゲームを全て、ダ  
ウンロードサービス!

MSX マガジン

発売日よりSTART  
FULL TIME

毎月、雑誌発売日から1ヶ月間、24時間のフ  
ルタイムで、ダウンロードサービス/  
もちろん、毎月8日には、新作ソフトの登場だ  
ッ!

Basic マガジン

毎週・月曜日→金曜日  
PM6:00 START

MSX2: MSX2+はグラム大全集I・IIを  
日替りでダウンロードサービス/  
さらに、毎月8日に雑誌掲載の新作ソフト  
を提供するゾッ!

アダルト・ソフト

ちょっと街では買にくい、アダルトソフトも、  
せいぞろいソフトの交換情報も盛りたくさんだッ!



郵便はがき

料 金 受 取 人 私
杉並局承認
314

1	6	6	-		
---	---	---	---	--	--

(受取人)

東京都杉並局私書箱44号

差出有効期間  
平成3年10月  
8日まで

切り手は  
いません

日本進学指導センター  
スーパ一暗記法

無料案内書請求係

(〒166 東京都杉並区成田東4-36-15) A298

無料進学カード  
スーパ一暗記法案内書

① 大学受験コース  
② 高校受験コース

ご希望のコースの番号に○をつけてください。

フリガナ	氏 名	フリガナ	学 年
フリガナ	〒	電話	( )
フリガナ	住 所		



受験生が待っていた、驚異の合格テクニク誕生！

# メルシー暗記法

通信指導システム

学校では教えてくれない  
受験テロが、キミにも身につく！！

信じられないほど膨大な量を、  
信じられないほど短時間に、  
信じられないほど簡単に覚えられる！  
これがウツサのメルシー暗記法の正体だ！

- 英単語200個をたった1日で暗記！
- 歴史の年表なら10分で30項目！
- 漢字や理数の公式なら通学途中！
- だから志望校に一発合格！！



受験生が待っていた、驚異の合格テクニック誕生!

# スーパード記法

TM

通信指導システム

「高校受験コース」と「大学受験コース」

驚異の(秘)暗記テク、遂に公開!!

- ★英単語2000個を1日で丸暗記!
- ★世界史年表(約300項目)を1日で!
- ★漢字や理数の公式などは通学途中!
- ★定期試験なら一夜づけで十分!

お急ぎの方はお電話で! 03-318-6111

(受付: 朝・9時30分～  
夜・8時(年中無休))

合格術の達人

現在の受験は暗記で合否が決まります!!  
私の暗記テクニックすべてを  
お伝えしましょう。



●監修  
萩原雄二郎先生

独自の暗記法を駆使して昭和49  
年東大理III(医学部)に進学。東大  
在学中にあらゆる課目、あらゆる  
試験で、ほとんどトップランクを  
維持し、卒業時に銀時計を授与さ  
れる。(銀時計は最優秀卒業生のみ  
に与えられるもの。)

定期試験に大満足!!



高原 有知  
(三愛高校  
(豊沼中卒))

ある少年雑誌の広告を見て、ポ  
クもさつそく入学。一か月でテク  
ニックを身につけ、中間テストに  
チャレンジャしたところ、自分でも  
驚くほど好結果を得られました。  
なぜ? すべてみんなが言うけど、そ  
れだけはゼッタイ教えたくないよ。

受験はテクニック!!



加藤 弘子  
(青山学院附属高等学校  
(宮前平中卒))

萩原先生の暗記法にであって、  
もつとも効果的な受験テクニック  
を身につけることができました。  
ハッキリ言って、受験はテクニッ  
クをもつていないと不利! その一  
言につきまします。時間もムダなく、  
一度覚えたら忘れないのだから!!

一か月で偏差値69に!!



山田 和範  
(早大商学部  
中大経済学部  
(海城高卒))

今ふり返って見て、これまで受  
験勉強で悩んでいたのがウソのよ  
うでした。暗記法講座を始めて一  
か月もすると、55そこそこの偏差  
値が69にまで急上昇しました。あ  
きらめかけていた早稲田大学に入  
学できて、大変喜んでいます。

ほとくの東大合格作戦!!



武南 宏治  
(東京大学理I  
慶応大学工学部  
(筑波大附属高卒))

合格は暗記量で決まります。数  
学でもそう、国語でさえ感情の暗  
記です。この割り切りと、スーパ  
ー暗記法による勉強こそ合格への  
最短距離でした。ほとくの東大合格  
の秘密、そして現役でパスできた  
理由を明かせば暗記法のお陰です。

学力アップの秘密がいっぱい!!

カラー案内書  
無料プレゼント中

左のとじ込みハガキを送るだけでOK!

日本進学指導センター

〒166東京都杉並区成田東4-36-15

☎03(318)6111

先輩からの熱き体験メッセージ!



# プログラムの王

# ファンダム

プログラムリストと解説

## プログラムリストと解説・もくじ

PROGRAM	あっちむいてホイ	66
PROGRAM	JUMP OVER THE WALL	68
PROGRAM	JU-do	70
PROGRAM	ばれーぼー?	72
PROGRAM	赤外線	73
PROGRAM	MAKING CITY	74
PROGRAM	STAR & MOONS	76
PROGRAM	激突ホームランスタジアム	78
BASIC COLUMN	はじめてのファンダム総集編	60
WONDER	EDファンダム Specialマシン語へのいざない	64
FORUM	ファンダムパーラー	59
FORUM	AVフォーラム	80

## ファンダム募集要項

●リーダーズプログラム部門 (RP部門)  
SCREEN:WIDTH 40 としてリストを表示したときの画面数 (1画面あたり40字×24行。ただし、空行や0kは含めない)により3タイプにわけける。

- ①1画面タイプ  
1画面以内のプログラム
- ②N画面タイプ  
1画面を超えて5画面までのプログラム
- ③10画面タイプ  
5画面を超えて10画面までのプログラム

●フリープログラム部門 (FP部門)  
内容、形式、長さなどの制限なし。

■投稿上のルール

- ①盗作、二重投稿厳禁
- ②テープかディスクで投稿する
- ③詳しい解説の手紙をつける
  - (1)住所・氏名・年齢(学年)・電話番号・郵便番号
  - (2)プログラムの遊び方、使い方
  - (3)変数の意味・プログラム解説
  - (4)パズル、RPG、AVGなどは、その解答、マップなど
  - (5)プログラムを作るときに参考にした雑誌や単行本のプログラムや記事、

メロディー、キャラクター (出版社名や年・月号、ページも明記)

■あて先

封筒の表に応募部門、タイプを赤い色で明記し、裏には住所・氏名を書いて、〒105 東京都港区新橋4-10-7  
TIM MSX・FAN編集部  
「ファンダム・プログラム」係  
まで郵送してください。

なお、応募作品は返却できません。また、採用作品の著作権は徳間書店に帰属するものとします。

■採用の特典

掲載者には、規定の謝礼と掲載誌、および作品のオリジナルROMカートリッジをさしあげます。

■季節奨励賞

第9回季節奨励賞は、4月号〜3月号に掲載された1画面プログラムまたはN画面プログラムのうち、アイデアとプログラミング、および長さとおもしろさの比のすぐれた作品に送られます。選ばれた作品と作者は、4月号のファンダム通信スペシャルで発表し、作者には、奨励金として3万円をさしあげます。

## ファンダム・アンケート

今月号のファンダムでおもしろかったプログラムまたは記事は3つ答えてください。アンケートに答えてくれた方の中から、抽選で10名の方に、MSX・FAN特製テレホンカードをさしあげます。応募方法は、官製ハガキに、左下にある応募券をはって、①今月号でおもしろかったプログラムまたは記事3つ、②住所・氏名・年齢(学年)・電話番号・郵便番号を明記して、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「ファンダムアンケート」係までお送りください。しめ切りは、1月31日必着です。

プログラムの質問は

プログラムがどうしてもうまく動作しない場合は、往復ハガキでMSX・FAN編集部まで。ただし、以下のことを守ってください。①RAM容量などが自分の機型にあっているかを確認②打ちこみミスではないかを確認③どういう状態で動かないか、どういうエラーがでるかを確認。電話の場合は、プログラムの入ったMSXを近くに置いて、祝祭日を除く月〜金の午後4時から6時のあいだに(☎03-4311627)。それ以外の時間は受け付けていません。

## 新・打ちこみミス発見プログラム2の使い方

この「新・打ちこみミス発見プログラム2」は、BASICプログラムリストの1文字1文字が正しく打ちこまれているかを、数字で確認するためのもので、N画面以上のプログラムで使用する。

### テープかディスクにアスキーセーブする

①「新・打ちこみミス発見プログラム2」のプログラムを行番号も正確に同じものを打ちこむ。

②RUN

③それぞれの行番号と確認用データが表示される。

9000> 200  
↑ ↑  
行番号 確認用データ

確認用データは、掲載されているデータと同じか違うかを見ていくもので、確認用データが違っていたら、その行に打ちこみミスがあり、データが同じならばミスはないと思っています。

④下のプログラム確認用データと画面に表示された確認用データを照らしあわせ、同じだったらOK。どこかの行が違っていたら同じになるまで修正する。ただし、行9060の確認用データは機種によって異なるので画面に表示されたリストで直接確認すること。

⑤「新・打ちこみミス発見プログラム2」が完全になったら、テープまたはディスクに「アスキーセーブ」する。

●テープの場合

SAVE"CAS:CHECK" (CSAVEではないので注意)

●ディスクの場合

SAVE"CHECK",A

### 「新・打ちこみミス発見プログラム2」を使う

「新・打ちこみミス発見プログラム2」は、掲載されたプログラムとまったく同じかどうかをチェックするプログラムだ。

行番号はもちろん、プログラム中の省略できるスペースを省略したり、R

EM文を適当に打ったりするとその行は違うデータがでるので注意。

使い方は、

①あらかじめセーブしておいたチェックしたいプログラムをテープまたはディスクからロードする。このとき、絶対にRUNはしないでおく。(1度でもRUNするとデータがかわる)。

②「新・打ちこみミス発見プログラム2」のはいったテープまたはディスクをセットし、MERGE"CHECK"とする。これで、2つのプログラムがつながる。

③あらかじめ、

SCREEN 0

WIDTH 40

としておく。

④GOTO 9000

とすれば「新・打ちこみミス発見プログラム2」が走りはじめ、それぞれのプログラムの「確認用データ」と同じ形式のデータを表示しはじめる。

「>」の左側が行番号、右側が確認用データとなる。

⑤終わったら、確認用データの異なっていた行番号のプログラムを1字1字確かめていく。

⑥修正が終了したら④からの作業をくりかえし再度確認をする。

⑦データの違うところが、すべてなくなったら、OK。

⑧RUNするまえに、

DELETE 9000-9060

として「新・打ちこみミス発見プログラム2」を消去する。

⑨念のため、チェック済みのゲームプログラムをテープまたはディスクにセーブしてから、

RUN

⑩これで、99パーセント、正常にゲームプログラムが動くはず。万が一、正常に動作しなかったり、エラーが発生したりしたら、プログラム解説や変数の意味を参考に、悪運の強いミスを退治するための戦いははじめよう。

## 新・打ちこみミス発見プログラム2

```
9000 '--- NEW TYPE CHECK SUM ---
9010 V=PEEK(&HF676)+PEEK(&HF677)*256
9020 V1=PEEK(V)+PEEK(V+1)*256:L=V1-V-1
9030 VS=PEEK(V+2)+PEEK(V+3)*256
9040 IF V1=0 THEN END ELSE S=0
9050 FOR I=4 TO L:S=255AND(S+PEEK(V+I))*(IMO
D9+1)):NEXT:PRINT USING "#####>###":VS;S;
9060 V=V1:GOTO 9020
```

## 新・打ちこみミス発見プログラム2のプログラム確認用データ

9000>200 9010>152 9020>153 9030>118  
9040>134 9050>102 9060>???

ファンダムアンケート  
応募券  
2月発行



# ファンダム パーラー

## ■REM文の利用法

ファンダムの解説のなかに、REM文ということばがよくでてくるが、じっさいは「REM」のかわりに「」（アポストロフィ）がよく使われている（これは一般にコメントを書くときに使われるが、なかにはマシン語などのデータが置かれた特殊なREM文もある）。ここではREM文の手軽な利用法を紹介しよう（リスト1～3）。

使い方はどれも同じで、行番号と「」を消してリターンキーを押せばOK（つまり、ダイレクトに命令する）。こんなふうに、使われていない行にダイレクトステートメントをREM文として入れておくとけっこう役に立つのだ。

文字の形や色を変えているプログラムで役立つのが、リスト

1と2だ。

リスト1はSCREEN1で画面にすべての文字を表示するプログラム。リスト2は、エラーが出たのに文字が変わらないときに便利。画面をSCREEN0にしたうえで、どこにどんなエラーが出たかを表示するようになっている。ちなみに、ERLはエラーがでた行番号を、ERRはエラーの種類を自動的に保存するシステム変数、ERLORRというのは故意にエラーをだす命令だ。ついでにいうと、ダイレクトステートメントでエラーが出たときはERLは85535になっている。

長めのプログラムを何回かにわけて打ちこむときは、リスト3のようなREM文を付けておこう。セーブ命令をそのままREM文にしているので、毎回お

## こんな行を加えてみたら

### ◎リスト1

```
1 'CLS:FOR I=0 TO 255:VPOKE &H1800+I,I:NEXT:LOCATE 0,8
```

### ◎リスト2

```
1 'SCREEN0:PRINT"List";ERL:ERROR ERR
```

### ◎リスト3

```
1 'SAVE"MAKING-C.FAN"' 1990,1,8
10 CLEAR200:SCREEN1,0:WIDTH32:COLOR15,0,0:DEFINT A-Z:KEYOFF:DEFUSR=342:A=RND(-TIME):SPRITE$(0)=CHR$(255)+STRING$(6,129)+CHR$(255)
```

なじファイル名で保存できる。みんなも便利なREM文の使い方を研究してみよう。

### ■新装開店のお知らせ

突然だが、毎月「ファンダム通信スペシャル」はとりあえず無期休載となり、来月からは残念賞と選考会報告はこのコーナーでおこなうことになった。

また、休んでなまけていたあいだに、だいふハガキがたまつたので、今月から下のようなカコミで発表もしくはお答えをしていくつもり。

気になる話題は特集のような形式でとりあげていきたいと思っている。このコーナーに、ぜひお便りを！

## 質問箱

### 作った色をもどすには

**Q** グラフィックツールでパレットを変えて描いたCGをBASIC上で再現するとき、戻ってしまったパレットを再び変えることはできますか？

（東京・林奈都子／20歳）

**A** かんたんです。その絵を読みこんだあと、「COLOR=RESTORE」という命令を実行す

ればいいのです。ただし、保存されたグラフィックデータに、パレットの情報もはいつていなければだめです。パレットの情報はVRAMの&H3680～369F（SCREEN5～6）、または&HFA80～FA9F（SCREEN7～8）にあるので、グラフィックを保存するときにはここもいっしょに保存しておこう。

## 情報局

### 1行プログラム『MINI JUMP』

リストは東京・斎尾裕史くんの1行プログラム『MINI JUMP』（MSX2/2+、VRAM64K以上）。画面の下線が自分です。右

のほうからバーがせまってくるので、スペースキーでジャンプしてよけるゲーム。斎尾くんにはテレカをプレゼント。

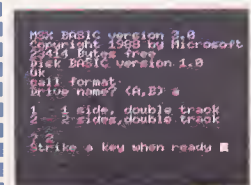
```
1 Y=210:COLOR3,0,0:SCREEN5:FORI=0TO9999:S=-STRIG(0)*(J=0):J=(JORS)*-(H<7):H=-(1+HORS*8)*J:Y=Y+H:COPY(2,182)-(255,210)TO(0,182):LINE(253,212)-(253,212+(RND(-TIME)*20+5)*(RND(1)<.026)):IFPOINT(81,Y)=3THENPLAY"V15EC":SCREEN0:PRINT"SCORE"IELSESET(81,Y):NEXT
```

## 質問箱

### ディスクが入っているのにDisk offlineが

**Q** ディスクドライブ内蔵のMSX2を使ってますが、最近、ちゃんとディスクを入れているのに「Disk offline」がよく出ます。どうすればいいでしょうか？

（大阪・守川正宏／16歳）



◎ディスクのフォーマットをするときの画面

**A** いちばん考えられるのは、買ったばかりのディスクをフォーマットしないで使ったときです。買った生ディスクは「CALL FORMAT」という命令で必ずフォーマットしてください。そうしないとMSXでは絶対に使えません。フォーマットの方法は「CALL FORMAT」と打ちこみ（写真参照）、画面の指示にしたがってください。もし、フォーマットされたディスクでエラーが出るようなら、メーカーに問い合わせてください。

## 情報局

### MSXにひそむバグ!?

これはまたとても不思議なCHRS\$(255)つまり「■」（カーソルキャラクタ）にまつわるお話。左にある写真のように、A=0:IF A=1 THEN PRINT"■"ELSE PRINT"ABC"と実行してみよう。正しく動作すれば「ABC」と表示されるはずだが……じっさいはちがった動作をするのだ（ぜひ試してほしい）。

編集部でもっともMSXにくだしいNOPに見せたところ、「うへん、MSXのバグですね」とい

切られてしまった。おもしろいような、不安なような……。

情報提供者の沖縄・賢者ドラゴンくんにもテレカを進呈。

**Q** これを実行すると……うむ、IF文の動きがなんか変になってしまったようだ

**Q** これはいいんだけどね。ちなみに「■」はF1キーにでも設定して打ちこんでね



# はじめての ファンダム

## 総集編 ■ 打ちこみについて

この号は2月号だがほんとうは1月に発売される。年の始まりには気持ちもあらたになにごとかをはじめようとする人も多いだろう。年末にMSXを買ってBASICの疑問で頭がいっぱいになって

いるユーザーも多いのではないと思う。そこで、あらためて打ちこみの初歩の手ほどきをやってみることにした。4ページしかないのでつめこみ気味だし、説明しきれない点もあるが許して。

## ファンダム掲載リストの打ちこみ方

### リストの文字とMSXの文字

はじめてプログラムを打ちこむ人は、いざ掲載リストを打ちこもうとして、きつとまどうことだろう。そうとう慣れていてもしよっちゅう「おやっ？」と思うことがあるのだから。

そこで、リストを打ちこむときにあまり迷わずにすむための

基礎知識から話を始めよう。

MSXのキーボードから、てきとうに文字を打ちこんでいると、ときどき似たような文字が現れる。たとえば、マイナスの「-」と長音記号の「ー」などとはとも見わけにくい。




掲載リストでは、こういう見わけにくい文字をなるべく見わけやすくしている。たとえば、上のケースだと長音記号は左側

## キャラクタ定義プログラム


```
10 AD=PEEK(&HF925)*256
20 FOR I=0 TO 2:READ B,A$
30 FOR J=0 TO 7:VPOKE AD+B*8+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXT J,I
40 DATA 144,FC84B484F484FC00
50 DATA 160,FC8CB484B484B400
60 DATA 254,AA54AA54AA54AA00
```


がはねているが、マイナスははねていない、などのように。

下の「保存版キャラクタ表」を見てほしい。表中の青い部分の文字は、ほかに似たような文字があったりして、打ちこみミスしやすい文字だ。そのなかでもミスしやすいナンバー1なのが、アルファベットの「I」（小文字のエル）。これはほかに似た文字はないが、なんの文字かが最初

はわかりにくいようだ。また、掲載リスト文字のなかには特殊な文字がある。「」や「」「」の文字は、じつはキーボードからは直接打ちこめない文字で、あらかじめファンクションキーにその文字を設定しておく必要がある。

たとえば「」は横9縦1の位置にあり、キャラクタコード

は&H90だ。そこで、KEY1, CHR\$(&H90)を実行すれば、F1キーで「」が打ちこめるようになる。

ところが、やっかいなことに、これらの文字は「」以外は画面上は空白とおなじで、打ちこめたかどうかの確認できない。うーむ困ったものだ。そこで、これらのキャラクタコードにそれらしい形を持たせるキャラクタ定義プログラムを上に乗せておいた。変な文字の含まれたプログラムを打ちこむときは、このリストを走らせてからだと目を確認しながら打ちこめる（ただし新しいプログラムを打ちこまねにNEWしておくこと）。

SCREEN命令を使うと、また見えないキャラクタにもどってしまうので注意。

## 保存版キャラクタ表

### ■ふつうのキャラクタコード表

		16進数上1桁																グラフィックキャラクタ	
16進数下1桁	16進数上1桁	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F	0	1
	0	0	@	P	`	p	♠					ー	タ	ミ	だ	み		0	π
	1	!	1	A	Q	a	q	♥	あ	。		ア	チ	ム	ち	む		1	月
	2	"	2	B	R	b	r	♣	い	「		イ	ツ	メ	つ	め		2	火
	3	#	3	C	S	c	s	♦	う	」		ウ	テ	モ	て	も		3	水
	4	\$	4	D	T	d	t	○	え	・		エ	ト	ヤ	と	や		4	木
	5	%	5	E	U	e	u	●	お	・		オ	ナ	ユ	な	ゆ		5	金
	6	&	6	F	V	f	v	を	カ	ラ		カ	ニ	ヨ	に	よ		6	土
	7	'	7	G	W	g	w	あ	き	ア		キ	ヌ	ラ	ぬ	ら		7	日
	8	(	8	H	X	h	x	い	く	イ		ク	ネ	リ	ね	り		8	年
	9	)	9	I	Y	i	y	う	け	ウ		ケ	ノ	ル	の	る		9	円
	A	*		J	Z	j	z	え	こ	エ		コ	ハ	レ	は	れ		A	時
	B	+		K	[	k	[	お	さ	オ		サ	ヒ	ロ	ひ	ろ		B	分
	C	<		L	¥	l	¥	や	し	ヤ		シ	フ	ワ	ふ	わ		C	秒
	D	-		=	M	]	m	ゆ	ず	ユ		ス	ヘ	ン	へ	ん		D	百大
	E	.		>	N	^	n	よ	せ	ヨ		セ	ホ	ッ	ほ	ッ		E	千中
	F	/		?	O	_	o	っ	そ	ッ		ソ	マ	ッ	ま	ッ		F	万小

●&H00~&H1Fは制御記号だが、ここでは省略。●ある文字の横と縦の目盛りの文字をならべて2桁の16進数を作ると、その文字のキャラクタコードになる。●グラフィックキャラクタを、キャラクタコードを使ってPRINTするときは、頭にCHR\$(1)をつけること。例：「月」はPRINT CHR\$(1)+CHR\$(&H41)で表示できる。

### ■Mファン掲載リスト文字との対応表

		16進数上1桁																グラフィックキャラクタ	
16進数下1桁	16進数上1桁	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F	0	1
	0	0	@	P	`	p	♠			ー	タ	ミ	だ	み				0	π
	1	!	1	A	Q	a	q	♥	あ	。		ア	チ	ム	ち	む		1	月
	2	"	2	B	R	b	r	♣	い	「		イ	ツ	メ	つ	め		2	火
	3	#	3	C	S	c	s	♦	う	」		ウ	テ	モ	て	も		3	水
	4	\$	4	D	T	d	t	○	え	・		エ	ト	ヤ	と	や		4	木
	5	%	5	E	U	e	u	●	お	・		オ	ナ	ユ	な	ゆ		5	金
	6	&	6	F	V	f	v	を	カ	ラ		カ	ニ	ヨ	に	よ		6	土
	7	'	7	G	W	g	w	あ	き	ア		キ	ヌ	ラ	ぬ	ら		7	日
	8	(	8	H	X	h	x	い	く	イ		ク	ネ	リ	ね	り		8	年
	9	)	9	I	Y	i	y	う	け	ウ		ケ	ノ	ル	の	る		9	円
	A	*		J	Z	j	z	え	こ	エ		コ	ハ	レ	は	れ		A	時
	B	+		K	[	k	[	お	さ	オ		サ	ヒ	ロ	ひ	ろ		B	分
	C	<		L	¥	l	¥	や	し	ヤ		シ	フ	ワ	ふ	わ		C	秒
	D	-		=	M	]	m	ゆ	ず	ユ		ス	ヘ	ン	へ	ん		D	百大
	E	.		>	N	^	n	よ	せ	ヨ		セ	ホ	ッ	ほ	ッ		E	千中
	F	/		?	O	_	o	っ	そ	ッ		ソ	マ	ッ	ま	ッ		F	万小



## 状況によってのくふうの仕方

さて、次は掲載リストを打ちこむときのちょっとしたテクニックを紹介しよう。

### ■画面も40字詰めにして

ファンダムの掲載リストはA/Vフォーラムを除いてすべて横40字になっている。だから、打ちこむときは、原則としてSCREEN0のWIDTH40にしておく、画面と掲載リストとの比較がしやすい。

たとえば、よぶんな文字を打ちこんでしまったときや、文字を1つ飛ばしてしまったときなどは、画面のいちばん左右の端にある文字と、掲載リストの左右の端にある文字だけを見比べれば、問題の箇所がどこにあるかを発見しやすい。また、データの部分などで同じ文字がいくつかならんでいるときは、文字数を数えるより、上の文字を見て、どの文字の下からどの文字の下までは同じ文字だ、というふうに打ちこんだほうが効率がいいのだ。

### ■かな文字の打ちこみは

SCREEN0には欠点がある。それは、すべての文字の右側が2ドット(4分の1)ぶん欠けていることだ。そのためにひらがなや、グラフィックキャラ

クタなどはとても見にくく、文字がくっついて見えたり、なんの文字かわからないときさえある。そこで、ひらがなやグラフィックキャラクタの多いリストの打ちこみはSCREEN1のWIDTH20にして打ちこもう。こうすればひらがなやグラフィックキャラクタもきちんと表示されるし、掲載リストとも見比べやすい。

また、MSX2以上の機種を持っている人は、かな文字を打ちこむときは、ローマ字かな変換機能を使うといい。やり方はSHIFTキーを押しながらかなキーを押すだけだ。ローマ字かな変換なら英数字の位置だけ覚えておけばいいし、よく問題になる音引きも「X」のキーで打ちこめる。

### ■英数字ばかりのデータは

ところで、打ちこみミスがあっても発見しづらいのが英数字でできたDATA文。こういうところは掲載リストに5文字や8文字おきに線を引いて、確認しながら打ちこむといい。ディスプレイのうえにサランラップでもはって、そのうえにマジックなどで掲載リストに引いたのとおなじように線を引くともっと確実に打ちこめる。でも画面に直接、線を引くのはよそう。あとで消すのが大変だから。

## 打ちこむときにうっかりミス

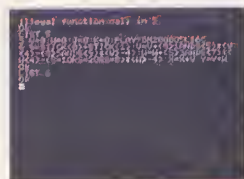
今までの説明で、ほとんどのプログラムが打ちこめるようになるはずだ。でも、ほんとうにたいせつなのは打ちこみが終わってからだ。今度は、打ちこんだあとの注意点についてお話ししよう。

掲載プログラムの打ちこみがおわったら、かならずセーブすること。とくにマシン語を使ったプログラムで、打ちこみミスが残ったままRUNしてしまうと、いきなりプログラムがぜんぶ消えてしまったり、MSXが制御不能になったりして、それまでの苦労が水の泡になってしまうことがあるのだ。

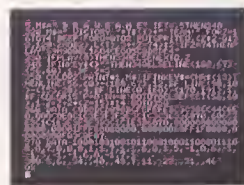
保存がおわったら、1画面以外のプログラムはかならず「新・打ちこみミス発見プログラム2」(58ページ参照)を使おう。

使い方とそのリストは、毎月、プログラムリストのもくじがあるページに掲載しているので説明をよく読んで使ってほしい。たいせつなのは、とにかくじっさいに使うとしてみることで、どんなに失敗しても、もとのプログラムをセーブしておきさえすれば、なんにも問題はないのだ。

1画面プログラムには、確認



① 行5と行6がくっついているぞ



② よく見ると「DATA」が抜けている

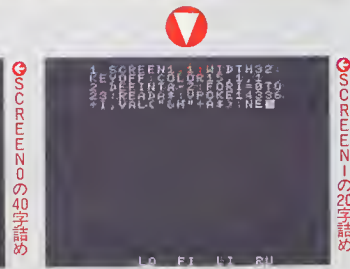
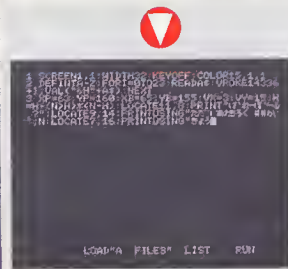
用データをつけていないが、1画面でいなら1文字1文字を慎重にチェックしてみよう。それがプログラムに対する理解を深めることにもなるのだ。

また、確認するときは、LIST〈行番号〉①として、リストを1行ごとに表示させて確認してみよう。上の写真のように、行がくっついていたり、DATAを打ち忘れていたりすることがよくある。

最後に、代表的なミスをおげておくと、①「:」と「;」などの文字の打ちまちがい、②計算式で「(」)」の打ちこみミスや「\*」「+」などの打ち忘れ、③DATA文の「,」(コンマ)の個数やループの回数のミス、の3タイプが多い。しかし、こういうミスは、あるていど慣れてくるとすぐに発見できるようになるものなのだ。

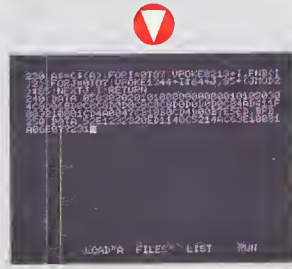
## サンプル1:ふつうの打ちこみ例

```
1 SCREEN1,1:WIDTH32:KEYOFF:COLOR15,1,1
2 DEFINT A-Z:FORI=0TO23:READA$:VPOKE14336
+I,VAL("&H"+A$):NEXT
3 XP=63:YP=160:XB=65:YB=155:VX=3:VY=15:H
=H-(N>H)*(N-H):LOCATE11,8:PRINT"はーい"
?":LOCATE9,14:PRINTUSING"たの"いまのきろく ##かい
";N:LOCATE7,16:PRINTUSING"きょうのさいこうきろく ##
かい";H:IFSTRIG(0)THENN=0:ELSELSE3
```



## サンプル2:DATA文などの打ちこみ方

```
230 AS=C$(A):FORI=0TO7:VPOKE8213+I,FNB(I
,2):FORJ=0TO7:VPOKE1344+I*64+J,85+(JMOD2
)*85:NEXTJ,I:RETURN
240 DATA 05030202010100000000000010102030
4C8D0C8D0C8C8D0D0C8C8C8D0D0D0D0C84AD411F
003210801CD4A0047CB18B0CD4D00B7E5ED,BFB
250 DATA 52E1232320ED1140C5214AC63E10081
A06E0772310FC13083D20F3C90603211720CD4A0
02308CD4A002BCD4D000823CD4D002310EC,799
```



④ 文字単位で確認しよう



## 打ちこみに慣れてきたら プログラムのながものぞいてみよう

リストを打ちこんでいるうちに、自然とコマンド名や関数名を覚えてくる。キーボードに慣れるころには指や体がコマンドや関数の役割まで覚えてくる。BASICの命令がわかってくると、プログラムの構造にも目やるようになり、そうやっていううちにプログラミングの力も少しずつついてくる。そこまできたら自分でちょっとしたプログラムを組んでみよう。

### ファンクションキーを使いこなそう

手軽に組めるプログラムの代表に、ファンクションキーの設定や画面の設定など、プログラミングの環境を整えてくれる初期設定プログラムがある。いちど使いはじめると、かっぱえびせんみたくなめられない。

ファンクションキーは使いかたがよく、なんとなく「ループプログラミングしてるなあ」という気持ちにもなれる(この気持ちがいせつなのだ)。

なにしろファンクションキーは小さなプログラムの箱みたいなものだから。たとえば、本記事の担当者は、投稿プログラムを評価するときに、右上にあるサンプル3のような初期設定プログラムを使って重宝している(MSX2以上の機種でディスクドライブを内蔵または接続しているものに対応)。

このプログラムは、たいしたことにはしていないのだが、プログラムをはじめたばかりの人にとっては、こんなプログラムでも謎だらけではないかと思う。ここでは、たんなる1例として掲載してみただけで、このサンプルについてくわしく説明しているスペースはあまりないが、まず、ここでもおに使われている命令や関数についてだけ、かんたんに説明しておこう。

・KEYN, 〈文字列〉

ファンクションキーのN番に〈文字列〉を設定する

・STRING\$(n, m)  
キャラクタコードmの文字のn文字ぶん(mの部分には直接文字でも指定できる)

・CHR\$(n)  
キャラクタコードnの文字  
このプログラムを走らせる(リストは行110の最後にあるNEWコマンドによって消えてしまうので注意)と、F3キーでファイルの一覧が見られる。ファイル名にあわせてF1キーを押すとファイル名1つぶんの文字が削除され、左端にきたファイル名の頭にカーソルをあわせて、F2キー+リターンキーでそのファイル名のプログラムをロードしてくれる。あとは、だいたいわかるだろうと思う。

ちなみに、行120は89年9月号に掲載された「LX40」というプログラムを自動的に走らせるために入れてあるものだ(もちろん、使っているディスクにこのファイル名でLX40をセーブしておかないとまったく意味はない)。この行は直前のNEWによって意味のないものになっているが、「NEW」のまえに「」を挿入しておく、と、行120まで実行される。

行1のREM文は、このプログラムを「AUTOEXEC.BAS」というファイル名で保存するためにつけたもの(59ページ参照)。ちなみに「AUTOEXEC.BAS」というファイル名でディスクにセーブしておく、と、そのディスクをセットしてMSXをたちあげたときに自動的にそのファイル名のプログラムを実行してくれるのだ。

この特殊なファイル名はぜひ覚えておきたい。

ところで、サンプル3中のCHR\$やSTRING\$はいったいなんなのだろうか。その説明は次の項目でやってみよう。

と、ここで、サンプル3中のCHR\$やSTRING\$はい

ったいなんなのだろうか。その説明は次の項目でやってみよう。

## サンプル3:AUTOEXEC.BAS

```
1 'SAVE"AUTOEXEC.BAS
10 KEY1,STRING$(13,127)
20 KEY2,CHR$(18)+"LOAD"+CHR$(34)+"A:"+STRING$(2,29)
30 KEY3,CHR$(21)+"FILES"+CHR$(34)+"A:"+STRING$(2,29)
40 KEY4,CHR$(21)+"LIST"
50 KEY5,CHR$(12)+"RUN"+CHR$(13)
60 KEY6,CHR$(12)+"WIDTH40"+CHR$(13)
70 KEY7,CHR$(12)+"WIDTH80"+CHR$(13)
80 KEY8,CHR$(12)+"WIDTH80"+CHR$(13)
90 KEY9,CHR$(21)+"COLOR15,4,7"+CHR$(13)
100 KEY10,CHR$(12)+"SCREEN0:KEYON"+CHR$(13)
110 KEYON:SCREEN0:SETBEEP1,4:WIDTH80:COLOR15,4,7:CLS:NEW
120 KEY7,CHR$(21)+"CMD"+CHR$(13):RUN"LX40.CMD"
```

### キャラクタ3兄弟

MSXには文字(キャラクタ)の種類が3つある。1つは、いちばんよく使われる「A」「0」「あ」などのふつうの文字。これを仮に長男にたとえると、2つ目は次男格で、クセの多い「月」「π」「上」などのグラフィックキャラクタ。そして最後が、プログラムのなかでキラリと光る、末っ子格のコントロールキャラクタだ。

#### ■グラフィックキャラクタ

グラフィックキャラクタはクセ者で、60ページのキャラクタ表を見てもわかるが、グラフィックキャラクタとふつうの文字はキャラクタコードが重なっているのだ。だから、

```
PRINT CHR$(&H41)
```

とやっても「A」と表示されるだけで、「月」は表示されない。じつはグラフィックキャラクタは、CHR\$(1)のグラフィックヘッダと呼ばれる文字をつけないとだめなのだ。したがって「月」を表示させるには、

```
PRINT CHR$(1)+CHR$(&H41)
```

としなくてはならない。このため、グラフィックキャラクタは文字としてはどれも2文字ぶんとして数えられる。

#### ■コントロールキャラクタ

コントロールキャラクタは、

見こみのあるヤツで、いわゆる「文字」としては姿形が見えないが、さまざまなコントロール能力を持っている。

サンプル3で使っている、CHR\$やSTRING\$は、じつはこのコントロールキャラクタをあつかっているのだ。

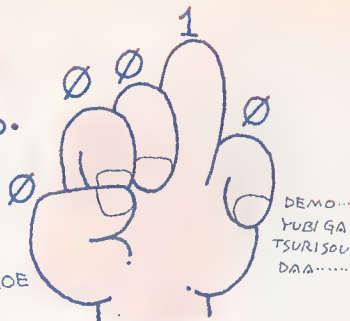
ここではサンプルに使われているものと、代表的なものだけを紹介しよう(⇒で示したキーは、そのコントロールキャラクタと同等の機能を持つキー)。

- ・CHR\$(12)  
画面を消去する⇒CLSキー
  - ・CHR\$(13)  
改行する⇒RETURNキー
  - ・CHR\$(18)  
挿入モードのON/OFF⇒INSキー
  - ・CHR\$(21)  
カーソルのある行を画面から消去する⇒CTRL+Eキー
  - ・CHR\$(28~31)  
カーソルを移動する(順に右、左、上、下への移動)⇒カーソルキーの各キー
  - ・CHR\$(127)  
カーソルの位置の文字を削除する⇒DELキー
- 最近のファンタムでは、コントロールキャラクタのなかでも、もっとも魅力的なCHR\$(27)を使った、エスケープシーケンスというのが流行している。よくとりあげているので、ここでは省略する。



## 指の2進法遊び

&B000010  
↓  
2  
KOU YATTE KAROEREB  
KATATE DE 31 MADE KAROE  
RARERU !!



## 文字の形は2進数?

MSXの文字のことはひととおりわかっていただけたらうか。最後に、ほとんどのプログラムで使われている、キャラクタのパターン定義に関するお話をしめくくろう。

MSXの文字はかんたんに形が変えられる。右上のサンプル4のリストを打ちこんで走らせると、「A」の文字が初心者マークに変わってしまう。

こんなふうに自分だけの文字を作るのも悪くはない。

MSXのVRAMには文字の形を保存しておく、パターンジェネレータテーブルという部分があり、サンプルでは「A」に関する部分だけをVPOKEという命令で書き換えている。そのまへのREAD文は、書き換えるためのデータをDATA文から読みこんでくるためのものだ。このデータは1文字に対して8バイト必要で、サンプルでいうと、行20から行90までのぜんぶのデータが必要なのだ。

いきなり「VRAMにあるパターンジェネレータテーブル」なんていわれても、いったいVRAMのどこにあるのかわからない人が多いだろう。

いちばん多く使われるSCREEN1の場合、なんとパターンジェネレータテーブルの先頭アドレスは0なのだ。これでは忘れようにも忘れられない。

むしろ、たとえば「A」という文字のパターンが入っている部分のアドレスを計算するほうが重要だ。これは、

〈目的の文字のキャラクタコード〉×8

で求められる。サンプルプログラムでは、これをそのままBASICに直訳しているのだ。

### ■長いデータをちぢめる16進数

どちらかという、書きこむデータに問題があるのだ。サンプルのデータの部分と画面写真は対応していて、そのデータが文字の形のデータだとひとめでわかるだろう。データは「1」と「0」で構成されていて、その並びの頭に「&B」という記号がついている。これが2進数の目印だ。これでわかるように、キャラクタパターンデータは2進数で作るのがいちばんわかりやすい。では、このデータのどこに問題があるのかというと、たった1文字の形を定義するこのプログラムの大半がパターンデータになっているという点だ。

いつだったか、ファンダムのFP部門に「コナミ文字」を定義するだけというのがきた。たかだか40文字程度のパターン定義で10画面を超えていた。これではとても使えない。

この「データが長くなってしまふ」という問題をあえていど解決してくれるのが、2進数となかよしの16進数だ。

16進数はなにかと便利で、60ページのキャラクタ定義プログラムでも使われている。データの部分を見比べると、16進数データのなんとコンパクトなことか。キャラクタコード表から得られるキャラクタコードも16進数だし、VRAMのアドレスを指定するのも、16進数のほうがわかりやすい。

## サンプル4:2進数のパターンデータ

```
10 FOR I=0 TO 7:READ A:VPOKE ASC("A")*8+
I,A:NEXT
20 DATA &B11000011
30 DATA &B10100111
40 DATA &B10011111
50 DATA &B10001111
60 DATA &B10001111
70 DATA &B01001110
80 DATA &B00101100
90 DATA &B00011000
```



①写真とリストのデータを見比べると、データの「1」の部分が高として表されている

いちばんいいのは、2進数でパターンデータを作り、プログラムに組みこむときに、16進数にするのがいい。ちなみに、念のためにいっておくと、2進数での「&B」と同様に、16進数では「&H」をつける。これがないとMSXは16進数の数値としてあつかってくれない。

## 2進数と16進数と10進数

ではどうやって2進数を16進数に変換するのか?

紙のうえでできる、いちばんかんたんなやり方では、①2進数の下位(右側)から4桁ずつで区切る。②区切った4桁の2進数を、右下にある表に照らしあわせて1桁の16進数にする。③それぞれ、16進数にしたものをくっつけて、できあがり。

16進数から2進数にするのも、これとまったく逆の手順だ。

ところで、2進数や16進数だとどのくらいの数値なのかピンとこない。そこで、ピンときたいときにはやはりどうしても10進数に登場してもらうしかない。

2進数も16進数も、10進数に変換するいちばんかんたんなやり方は、

PRINT &H××××  
とやればMSXが10進数で答えを出してくれる。

逆に、10進数から16進数に変換するのもかんたん。

PRINT HEX\$(n)  
で16進数に変換したものが文字として表示される(ただし、表示されるものには「&H」がついていない)。

2進数についても、事情はお

なじで、  
PRINT &B××××  
で2進数から10進数に変換してくれ、

PRINT BIN\$(n)  
で10進数のnを2進数にしてくれる(これも頭に&Bはつけてくれない)。

プログラムをはじめたばかりの人には、これまで説明してきたことが一度にぜんぶのみこめるとは思えないが、どれもファンダムのゲームプログラムにじっさいによく登場することばかりだ。あとは、ゲームプログラムを打ちこみながら、だんだんとプログラミングのさまざまなテクニックを身につけていこう。

## 16進データ変換表

10進数	2進数	16進数
0	&B0000	&H0
1	&B0001	&H1
2	&B0010	&H2
3	&B0011	&H3
4	&B0100	&H4
5	&B0101	&H5
6	&B0110	&H6
7	&B0111	&H7
8	&B1000	&H8
9	&B1001	&H9
10	&B1010	&HA
11	&B1011	&HB
12	&B1100	&HC
13	&B1101	&HD
14	&B1110	&HE
15	&B1111	&HF



# アセンブリ Special



マシン語はむずかしいと  
思っている人が多いよう  
だが、じつはちがう。かん  
たんだがめんどくさ  
いだけなのだ。みんなで  
そのへんの真実に迫ろう。

## ちょっとしたプログラムでマシン語ににじりよったりして

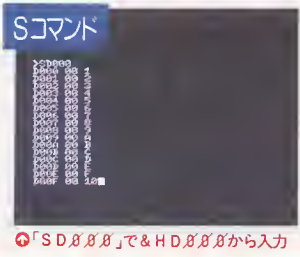
マシン語がむずかしく縁遠いように感じるのは、BASICがプログラムという形で目に見えるのに対して、マシン語はメモリに入っているだけで見えないからではないだろうか。見えるものには安心して見えないものに恐怖を感じるのは人間の生理なのだから。もし、BASICのLIST命令のようなものがマシン語にもあったなら、みんなマシン語に対していまのようなかたくなな態度をとらなくなるような気がする。だから、まず、右のリストを打ちこんでセーブしておこう。このプログラムは、マシン語にちよっかいを出すための「モニタ」というアイテムだ。これでマシン語がうっすらと見えるようになる。

このモニタには3つの機能がある(詳しくはリストの横のマニュアル参照)。メモリの内容を表示する「Dump」、メモリの内容を

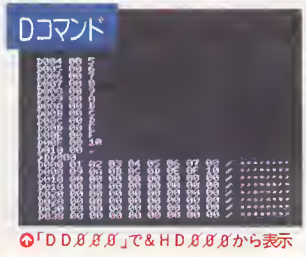
```
10 CLEAR300,&HD000:DEFINT A-Z:COLOR15,0,0
:SCREEN0:WIDTH40:KEYOFF
20 PRINT">";:LINEINPUT A:C$=LEFT$(A,1):
A=VAL("&H"+MID$(A,2)):ON INSTR("SDG",C$)
GOSUB30,60,80:GOTO20
30 PRINTRIGHT$("000"+HEX$(A),4);" ";RIGH
T$("0"+HEX$(PEEK(A)),2);" ";:LINEINPUT D$
40 IF D$="." THEN RETURN ELSE IF D$=" " THEN 50 EL
SED=VAL("&H"+D$):IF D<=255 THEN POKE A,D
50 A=A+1:GOTO30
60 FOR I=0 TO 7:PRINTRIGHT$("000"+HEX$(A+I*
8),4);" ";:P$="":FOR J=0 TO 7:D=PEEK(A+I*8+
J):PRINTRIGHT$("0"+HEX$(D),2);" ";:IF D<3
20RD=127 THEN P$=P$+"." ELSE P$=P$+CHR$(D)
70 NEXT:PRINT"/ ";P$:NEXT:PRINT:RETURN
80 DEFUSR=A:A=USR(0):RETURN
```

RUNすると「>」が表示され、「>」に続けて次の3種類のコマンドが入力できる。  
S:メモリにデータを入力する。最初に入力しはじめるアドレス(16進数。ただしHはつけない。ほかのコマンドも同様)を入力してリターンキーを押す。あとは1バイトごとのデータを入力してリターンキーを押していくだけ。入力することにアドレスは自動的に進む。リターンキーだけ押したときは次のアドレスに移る。入力を終えるときは「.(ピリオド)」を入力するとともにどる  
D:続けて指定するアドレスからのメモリの内容を表示する  
G:指定するアドレス以降に書きこまれたマシン語プログラムを実行する

変更する(マシン語プログラムを打ちこむ)「Set memory」、マシン語プログラムを実行する「Go」だ。BASICなら、LISTとキーボードとRUNといったところ。ほら、なんとなくできるような気がしてきたでしょう。



「SD0000」でHDD000から入力



「DD0000」でHDD000から表示

## BASICとマシン語の距離は遠そうではじつは近かったりして

メモリのなかにいるときのマシン語は数字の集まりで、なにがなんだかまったくわからない。数字1つ1つに意味があるのだが、BASICのPRINTとかGOTOみたいに命令に名前がついていないのでピンとこないのだ。マシン語のプログラム

を作れる人は、あの数字の意味を覚えていて数字を並べてプログラムを作っているんだろうか。いやいや、そんなことはない。アセンブリ言語という、マシン

語の命令に名前をつけて見るようにしてくれる言語があるのだ。下の3つのリストを見てほしい。これは、いちばん左側にあるBASICプログラムと

じことをするマシン語プログラムを作っているところだ。BASICプログラムからアセンブリ言語にして、右にあるようなマシン語の命令表を使っ

アセンブリ言語で書くようになる

命令表を見ながらマシン語にすると、ほらできた!

こんなBASICプログラムを

```
10 LOCATE 10,10
20 PRINT "A"
30 END
```

LD	H,10	※アセンブリ言語では行番号をつけない。また、16進数には「&H」を付けるのではなく、数字の最後に「H」を付けて書く。	D000	26 0A	LD	H,10	※いちばん左側はアドレス。その右がマシン語の命令。マシン語は命令によって長さがちがう。また4桁の16進データはかならず2桁ずつ上位下位を逆転して書く
LD	L,10		D002	2E 0A	LD	L,10	
CALL	00C6H		D004	CD C6 00	CALL	00C6H	
LD	A,'A'		D007	3E 41	LD	A,'A'	
CALL	00A2H		D009	CD A2 00	CALL	00A2H	
RET			D00C	C9	RET		

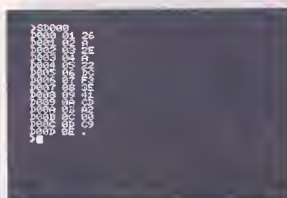


## やってみよう

て数字にしている。リストを横断している線は、やっていることが同じ部分を区切ったものだ。BASICとアセンブリ言語って、けっこう近いのだ。

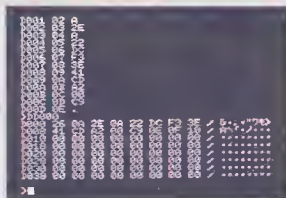
では、モニタを使ってこのマシン語プログラムを打ちこんで実行してみよう。右上の連続写真のように、けっこうかんたん。でも、打ちこみミスには注意しよう。BASICはエラーを出して止まるけど、マシン語だと、キー入力を受けつけなくなったリリセットしてしまったりする。

### Sコマンドで打ちこむ



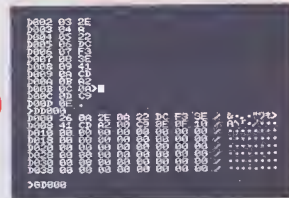
いわゆる「暴走」になってしまうのだ。マシン語プログラムを打ちこんだときも、いったんCTRL+STOPして、BSAVE“〈ファイルネーム〉”、

### Dコマンドで確認



〈先頭アドレス〉、〈最終アドレス〉とやってセーブしておくといい。いま打ちこんだプログラムなら、BSAVE“PRINTA”、&

### GコマンドでRUN/



HD0000,&HD000Cでセーブできる。ロードするときはBLOAD命令を使って、BLOAD“〈ファイル名〉”モニタはRUNで続けられる。

## レジスタに値を入れてBIOSを呼ぶといろいろできたりして

マシン語はふつうBIOSというものを利用して、画面表示などをおこなう。サンプルのプログラムでは、&HD0004と&HD0009にあるCALL命令で呼び出しているのがBIOSのアドレスだ。

BIOSは、さまざまなマシン語のサブルーチンを集めたもので、BASICの命令によく似たものをたくさん持っている(右下の表参照)。たとえば&HC06(リスト中では000C6Hと書いてある)はBASICのLOCATE命令と同じだ。

BASICでいうと変数にあたるものが、HとかLとかAという名前のついたレジスタだ(右上の図参照)。ここでは、BIOSに値(VRAMアドレス

やキャラクタコード)を渡すための一時的な値の保管所にしか使っていないが、まあだいたいそのていどのものだ。

ここまでで基本的な知識はそろった。では、さっきのリストを上から読んでみよう。

&HD0000~&HD0001  
Hレジスタに10を入れる

&HD0002~&HD0003  
Lレジスタに10を入れる

&HD0004~&HD0006  
BIOSの&HC06を呼び出し、LOCATE 〈Hレジスタの値〉、〈Lレジスタの値〉

を行う。つまり、カーソルをLOCATE 10,10の位置にもっていく

&HD0007~&HD0008  
Aレジスタに“A”のキャラクタ

A	F
B	C
D	E
H	L
IX	
IY	

レジスタの種類

MSXのCPU(Central Processing Unit: 中央演算処理装置。まあ、MSXのおツムです)には、左の図のように、A、F、B、C、D、E、H、Lの8個のレジスタ(各1バイト)と、IX、IYという2バイトのレジスタがある。A~LはAF、BC、DE、HLのように2つずつペアにしてIXやIYと同じ大きさにして使うこともできる。ほんとうはもっといろいろあるのだが、詳しいことはほかの本を読もう。この記事ではとりあえずここまで。

コードの&H41を入れる  
&HD0009~&HD000B  
BIOSの&HA2を呼びだし、PRINT 〈Aレジスタの値をコードとする文字〉を行う。つまり、カーソルの位置に“A”を表示する  
&HD000C  
BASICにもどる

リストを見ながら読むと、マシン語はBASICをちょっとめんどくさくしただけだということに気がつくと思う。そして、いままでは読む気も起こらなかったマシン語解説が身近になったんじゃないだろうか。ところで、ふつうBASIC

のなかでマシン語プログラムを実行するときはUSR関数を使う。USR関数はDEFUSRでマシン語プログラムが書きこまれていて、関数のようにしてマシン語を呼び出す(モニタの行80がまさにそれをやっている)。例のプログラムなら、DEFUSR=&HD0000:A=USR(0)で直接実行できるのだ。

右下のBIOSの表と左下の命令表があれば、ちょっとしたマシン語プログラムが作れるはず。さあ、勇気を持ってマシン語にアタックしよう。

### ちょっとだけマシン語命令表

「アセンブリ言語→マシン語」の順に表記。「××」のところは、レジスタに応じてすぐ下の表のような値を入れる。また、n、n1、n2などは16進数2桁のデータ。

#### ■LD(ロード)命令

LD r,n→×× テータ:rレジスタに値を入れる

A	B	C	D	E	H	L	××に 入れる値
3E	06	0E	16	1E	26	2E	

LD A,(n1n2)→3A n2 n1:Aレジスタにアドレスn1 n2のメモリの内容を読みこむ(BASICのPEEK)

LD (n1n2),A→32 n2 n1:アドレスn1 n2のメモリにAレジスタの内容を書き込む(BASICのPOKE)

LD rr,n1n2→×× n2 n1:ペアレジスタに値n1n2を入れる

BC	DE	HL	IX	IY	××に 入れる値
01	11	21	DD 21	FD 21	

#### ■CALL(コール)命令

CALL n1n2→CD n2 n1:アドレスn1 n2のBIOSなどを呼ぶ

#### ■RET(リターン)命令

RET→C9:BASICのRETURNと同じ。ここではBASICにもどるのに使う

### だれでもすぐに呼べるBIOSたち

0056H:VRAMの指定した領域を同じデータで埋める●HL←書きこみはじめるVRAMアドレス、BC←書きこむ領域の長さ、A←書きこむ値  
0059H:VRAMからメモリへブロック転送●HL←転送元のVRAMアドレス、DE←転送先のメモリのアドレス、BC←転送する長さ  
005CH:メモリからVRAMへブロック転送●HL←転送元のメモリのアドレス、DE←転送先のVRAMアドレス、BC←転送する長さ  
005FH:SCREENモードを変える●A←SCREENモード  
0096H:PSGのレジスタの値をAレジスタに読みこむ●A←読み出したIYのレジスタ番号  
00A2H:1文字出力(表示)●A←出力したいキャラクタコード  
00C6H:カーソルの移動(BASICのLOCATE命令)●H←カーソルのX座標、L←カーソルのY座標  
0132H:CAPSランプの状態を変える●A←0でランプを消す、A←0以外でランプをつける

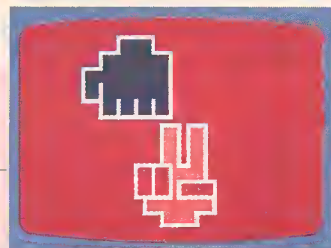


# あっちむいてホイ!

MSX MSX2/2+ RAM8K

BY 平平平

遊び方は46ページにあります



```
1 DEFINT A-Z:COLOR15,6,6:SCREEN1:KEYOFF:W
IDTH29:READY$:FORZ=0TO2:READJ$(Z),C(Z),D
(Z):NEXT:M$(0)="しゅんけんぽん!":M$(1)
="あっちむいてホイ!":R=RND(-TIME)
2 N=0:T=1:LOCATE7,10:PRINTK"しゅんM"はい
3 IFSTRIG(0)+T=1THEN3ELSECLS:GOSUB6
4 S=STICK(0):IFSMOD2=0ORS=5THEN4ELSEP=S$
3:R=RND(1)*3:T=-(P<>R)*(2+(P=R-1)+(P=R+2
1)):SCREEN3:DRAW"S32BM120,192C15A0"+J$(P)
:DRAW"BM112,0A2"+J$(R):GOSUB7:IFTTHENN=1
:GOSUB6ELSE3:DATABLL2E3F3L2D4L2U4
5 S=STICK(0):IFSMOD2=0THEN5ELSEP=(S-9)/2
*(S>1):R=RND(1)*4:T=-(P=R)*T:SCREEN3:DRA
W"BM140,140C15A=P;"+Y$+"BM100,50A=R;"+Y$
:GOSUB7:K=K-(T=1):M=M-(T=2):N=0:IFTTHENQ
=4-T:PLAY"S4M7000=Q;L7FED#D":GOTO2ELSE3
6 FORZ=1TO17:LOCATEZ+4,10:PRINTMID$(M$(N
),Z,1):FORW=0TO39:NEXTW,Z:RETURN
7 PAINT(140,140),C(T),15:PAINT(100,50),D
(T),15:FORZ=0TO1499:NEXT:SCREEN1:RETURN
8 DATAU2L2U2LU4R4D4L4R2U4RU5R2D5RU5R2D7R
D2L4U2R4D4L2D2L4,2,2,U2L2U8R2D4U6R2D5U6R
2D6U5R2D6R3D2L3D2L2D2L4,4,9,U2L2U8R2D2U
2R2D2U2R2D2U2R2D4U2R2D4L2D2L2D2L4,9,4
```

72コマから  
ひとつこと

とにかくいいやつなんです



【平平平(ひらだいら・へいべい)】つきなみですが、初投稿・初採用。やってみればわかりますが、このゲームはコンピュータがなぜか人間っぽい。意地になってチョコキを出し続けたり、向く方向にクセがあったり……。だけど強かったりします。あとグラフィックですが、幻のSCREEN3を使ってしまいました。色塗りは速くてうまいし、キャラは必然的にデカくなって迫力あるし、それに……。とにかくいいやつなんです。みんなも使ってやってみて下さい。ところで、こう見えてもぼくは大学生。体育会でボクシングをやってます。つべこべいうやつには黄金の左ストレートをおまいますぜ!

## 変数の意味

### テキスト座標

Z……メッセージ表示用X座標  
/DRAW文データ読みこみお  
よび時間待ちループ用

### その他の変数

C(n)……自分の色(n:0=緑=引き分け、1=暗い青=勝ち、2=明るい赤=負け。各カラーコードが入る)

D(n)……相手の色(nの意味は上と同じ)

J\$(n)……手を描くDRAW文データ用(n:0=チョコキ、1=パー、2=グー)

K……勝った数

M……負けた数

M\$(n)……メッセージデータ用(n:0="じゃんけんぽん/",1="あっちむいてホイ/")

N……ゲーム進行判定用(0=じゃんけんぽん/,1=あっちむいてホイ/)

P……自分の手の番号(0=チョコキ、1=パー、2=グー)/矢印の向き

Q……効果音データのオクターブ設定用

R……乱数初期化用/相手の手の番号(0=チョコキ、1=パー、2=グー)/矢印の向き

S……スティック入力用

T……勝敗判定用(0=引き分け、1=自分の勝ち、2=相手の勝ち)

W……時間待ちループ用

Y\$……矢印のDRAW文データ用

## プログラム解説

### 1 初期設定

●変数整数化●画面初期設定●矢印のDRAW文データ読みこみ、設定●手のDRAW文データ読みこみ、設定●メッセージ設定●乱数初期化

### 2 変数初期設定

### ●変数初期設定●勝敗表示

### 3 ゲームスタート

●ゲームスタート(スペースキー入力)●メッセージ表示サブへ(行6へ飛ぶ)

### 4 じゃんけんぽん!

●どの手を出したかの判定処理(スティック入力)●相手がどの手を出したかの処理●勝敗処理●手表示●塗りつぶしサブへ(行7へ飛ぶ)●勝敗判定●矢印のDRAW文データ(行1で読みこみ)

### 5 あっちむいてホイ!

●どちらを指したかの判定処理(スティック入力)●相手がどち

らを指したかの処理●勝敗処理●矢印表示●塗りつぶしサブへ(行7へ飛ぶ)●勝敗処理●勝敗がついたか引き分けかの判定●効果音

### 6 メッセージ表示サブ

●メッセージを1文字ずつ表示する●時間待ち処理

### 7 塗りつぶしサブ

●自分の絵を塗りつぶす●相手の絵を塗りつぶす●時間待ち処理

### 8 手データ

●手、自分の色、相手の色データ(行1で読みこみ)



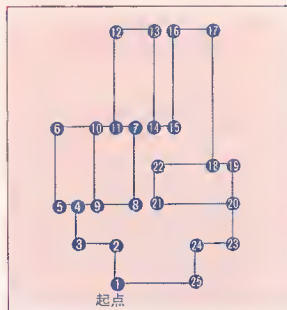
# 『あっちむいてホイ!』プラス1 矢印とじゃんけんのかき方

## DRAW文とSCREEN3

SCREEN3でDRAW文を使う場合、行4の3行目のように、Sコマンド(移動単位)で16の倍数(ここでは32)を指定してやるとうまくいく。

これはSCREEN3が4×

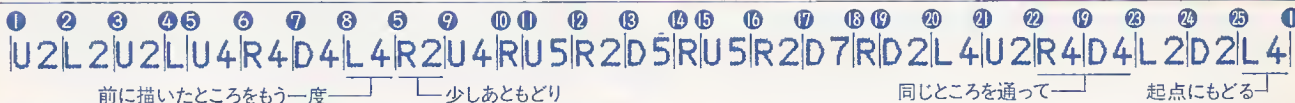
4ドットのブロック単位で処理されるのと、Sコマンドで指定する単位が4分の1ドットごとになっているからだ。32を指定すると移動距離が2ブロック(8ドット)単位になる。



右図のようにグラフ用紙などに絵を描いておいて、線を描いていく方向と距離をGMLに直す。逆にデータを見てグラフ用紙などに絵を描いてみると、GMLデータの作り方の参考になるだろう



## DRAW文データと図の関係



## ひとつのデータをAコマンドで利用する

ほかにも、このプログラムでは、DRAW文を使ううえでひ知っておきたい使い方がいくつか登場している。それをチェックしてみよう。

DRAW文のデータは、じつはGML(グラフィックマクロランゲージ)と呼ばれる命令の集まりだが、ふつうの文字列と同じように連結したりなどのいろいろな操作もできる。

たとえば、このプログラムの行4では、手の形を描く始点を指定するGML、つまり「BM120, 192」などに、3種類の手の形を描くGML、つまり配列変数J(P)(行8のデータが入る)などを連結する形で使っている。おなじプログラムでも変数Pの値を変えるだけで、おなじ位置に別の形をかんたんに描けるわけだ。

もうひとつ、行4のDRAW文では「A2」というGMLが加わっているが、これは描画する方向を90度単位で回転させるAコマンド(0~3で回転角度を指定する)だ。このAコマンドのおかげで、上下逆の手の形もおなじ描画データ(GML)で描くことができる。

### ■GML中で変数を使う

行5ではもっとおもしろいこ

とをしている。Aコマンドで角度を指定する部分に数値変数を使って、矢印を表示する向きをランダムに変えているのだ。

GMLは文字列なので、直接、数値変数を入れただけではただの文字としてしか見てくれない。そこで、次のような書式を使えば正しく数値変数としてあつかってくれる。

〈コマンド〉=〈変数〉;

〈コマンド〉のところにはじつさいにはAやJなどのコマンドが入り、〈変数〉のところには数値変数が入る。そして、忘れやすいが最後にならずセミコロンをつけなくてはならない。

行5では、「A=P;」と「A=R;」という形で使っている。この場合は、回転のAコマンドの回転角度をP、Rという数値変数で指定しているわけだ。

また、文字変数のほうも、X〈文字変数〉;という形でGMLに入れることができる。ここでは文字変数をはさむ「X」と「;」がたいせつだ。

ちなみに行5ではY\$に行3の矢印の描画データを入れて、文字列の連結をおこなっているが、「+Y\$+」の部分で「XY\$;」で置き換えてもおなじこ

## 矢印のDRAW文データ

BLL2E3F3L2D4L2U4

とができる(こうしたほうが短くなる)。このやり方も試してみるとなかなかおもしろい。

GMLは各機種についているBASICマニュアルでは、DRAW文の項目で説明されている

左のデータを使うと、矢印の向きがランダムになる。Aコマンドを使うと……



るはずだから、マニュアルを見ながらいろいろ実験してみるとけっこう遊べるだろう。

## 『あっちむいてホイ!』での使われ方

```
5 S=STICK(0):IFSMOD2=0THEN5ELSEP=(S-9)/2
*(S>1):R=RND(1)*4:T=-(P=R)*T:SCREEN3:DRA
W"BM140,140C15A=P;"+"Y$+"BM100,50A=R;"+"Y$
:GOSUB7:K=K-(T=1):M=M-(T=2):N=0:IFTTHENQ
=4-T:PLAY"S4M7000=Q:L7FED#D":GOTO2ELSE3
```



矢印のデータを使って、Aコマンドの実験をした。左上が「A0」(0度)、右上が「A1」(90度)、左下が「A2」(180度)、右下が「A3」(270度)になっている



# ジャンプ オーバー ザ ウォール JUMP OVER THE WALL

MSX MSX2/2+ RAM8K

BY HIDEYUKI

遊び方は47ページにあります



## 注意

このプログラムは、ゲーム中にプログラムを中断すると入力した文字が見えなくなることがあります。先に、ダイレクトモードでKEY1, CHR\$(12)+"SCREEN0"+CHR\$(13)を実行しておき、画面が妙な場合はF1キーを押せばもとにもどります。

```
1 SCREEN1,3,0:COLOR1,7,1:WIDTH32:KEYOFF:
  DEFINTA-Z:FORI=1TO32:VPOKE14335-16*(I>16)
  +I,ASC(MID$("xxxttzyyyaa@<<vvv66zリリリ
  タ@@",I,1))-28:VPOKE8203+I,51-204*(I=1)
  :NEXT:ONINTERVAL=5GOSUB5:D=-1757
2 FORI=2TO13:I=I-(I=8):A=(I>9):B=(I<13):
  POKED,I*4:CLS:VDP(2)=I:FORJ=416TO767:VPO
  KEI*1024+J,104:NEXT:L=2*B*(A*(I-9)-I):FO
  RJ=0TO-I*B-A-2:LOCATE16-L*2,12+J+A:PRINT
  STRING$(L,96):NEXTJ,I:ES=CHR$(27)+"Y&#"
3 Y=150:M=0:S=0:F=240:INTERVALON
4 VDP(2)=13:FORI=0TORND(-TIME)*F*8+F:NEX
  T:FORI=2TO12:I=I-(I=8):VDP(2)=I:FORJ=0TO
  F*I:NEXTJ,I:F=F-8:S=S+10:GOTO4
5 SOUND7,183:C=T:T=STRIG(0):IFT=0ANDM>0T
  HENM=2-MELSEIF(C=0)*T*(M=0)THENSOUND6,0:
  SOUND8,16:SOUND12,3:SOUND13,0:M=25
6 M=-M*(M>-23):M=M+2*(M<0):Y=Y-M:P=P-(1
  -2*M)*(M=0):PUTSPRITE0,(120,Y),9,P:V=VDP
  (2):IFY<70ORV<100RV=13THENRETURN
7 INTERVALOFF:SOUND6,15:SOUND8,16:SOUND1
  2,15:SOUND13,0:H=H+(H<S)*(H-S):POKED,V*4
  :PRINTES"HI-SCORE"H" SCORE"S:FORI=0TO
  1:I=STICK(0):NEXT:PRINT$SPC(32):GOTO3
```

## 変数の意味

### スプライト座標

M……ランナーのY座標増分

Y……ランナーのY座標

### その他の変数

A、B……壁の作画に使用

C……トリガー入力判定用

E\$……エスケープシーケンス  
用:CHR\$(27)+"Y&#"が  
入る(LOCATE3,6と同じ  
意味)

F……壁の迫ってくる速さ

H……ハイスコア用

I……表示する画面の表示画面  
番号/ループ用

J……ループ用

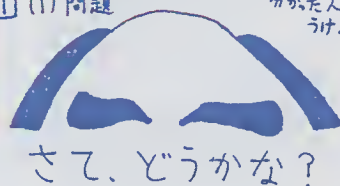
L……壁の横の長さ

プログラマから  
ひとこと

## ランナーの走りっぷり

### 1 (1) 問題

分かんた人だけ  
うけよう!



さて、どうかな?

『ネオ・ジオ』の壁とランナー

単純で、画面もしているが、ランナーの走りっぷりが気に入っている。それから、行20はマシン語アタナで、注意して打ちこんでください(ウソ)。モニタのネバさん、それから、たかし、ダンブ、ガチコ、中山、はにわ、載ったぞ! テスト中なので、こころへんで終わります。

【HIDEYUKI】ヤッター! 3回ボツったあとの初採用だ。自己紹介。O×高校2年☆組。本名が英之。趣味△□。まだ投稿していないプログラムが、3つほどたまっていて、いつか投稿するので、それも採用してくれたら、とてもうれしい。このゲームは、メチャ

P……ランナーのスプライトパターン切り換え番号用(0と1でパターンが切り換える)

S……スコア用

T……トリガー入力用

V……壁との衝突判定(ゲームオーバー)時における表示画面番号

ージの切り換えによりVRAMのあきエリア11が所書きこむ

## 3 ゲーム開始

●変数初期設定●タイマ割りこみ許可

## 4 壁が迫ってくる!!

●壁出現までの時間待ちを乱数で設定●行2でVRAMに書きこんだ11パターンの絵をVDP命令でループを使い順に表示させる●壁の連続画面切り換え時の時間待ちループ●スコア計算●行4へ飛び

## 5 壁なんて飛び越えろ

●効果音●トリガー入力継続(ランナー上昇)中判定処理●トリガー入力判定処理●効果音

## 6 キミは走り続け生き続ける

●Y座標増分計算●Y座標移動計算●スプライトパターン切り換え処理●スプライト表示●壁との衝突(ゲームオーバー)判定処理

## 7 ゲーム終了

●タイマ割りこみ禁止●効果音●ハイスコア計算、表示●リプレイ処理

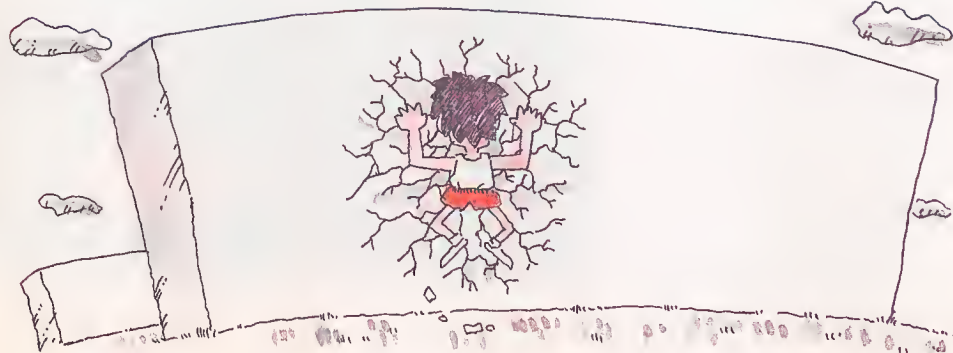
## プログラム解説

### 1 初期設定

●初期設定●スプライトパターン定義●キャラクタ色指定●タイマ割りこみ条件を設定

### 2 バラバラアニメ画面作成

●壁が大きくなりながら迫ってくる11パターンの絵に順に画面番号を割りあて、アクティブペ





## ◆『JUMP OVER THE WALL』プラス1 迫る壁の原理

## 原理はパラパラアニメ

右に掲載されている「JUMP OVER THE WALL」では、壁が迫ってくる感じがうまく表現されているが、この動きの秘密を探ってみよう。

基本的には、アニメーションの原理とおなじように何枚かの絵を続けて切り換えることで動いているように見せているのだ。

背景しかない絵、壁が小さく見えはじめた絵、それより少し大きい壁の絵、またそれより大きい壁の絵、そして最後にいちばん大きい壁の絵というように11枚の絵をあらかじめVRAM

に用意しておき、それをパラパラアニメとおなじように切り換えている。

ここで使われているのがVDP(P)というシステム変数だ。具体的には行4のように、ループのなかで2~12(8を除く)の値を入れている。この数値は、VRAMの特定の部分を指定するためのもので、それぞれ下の

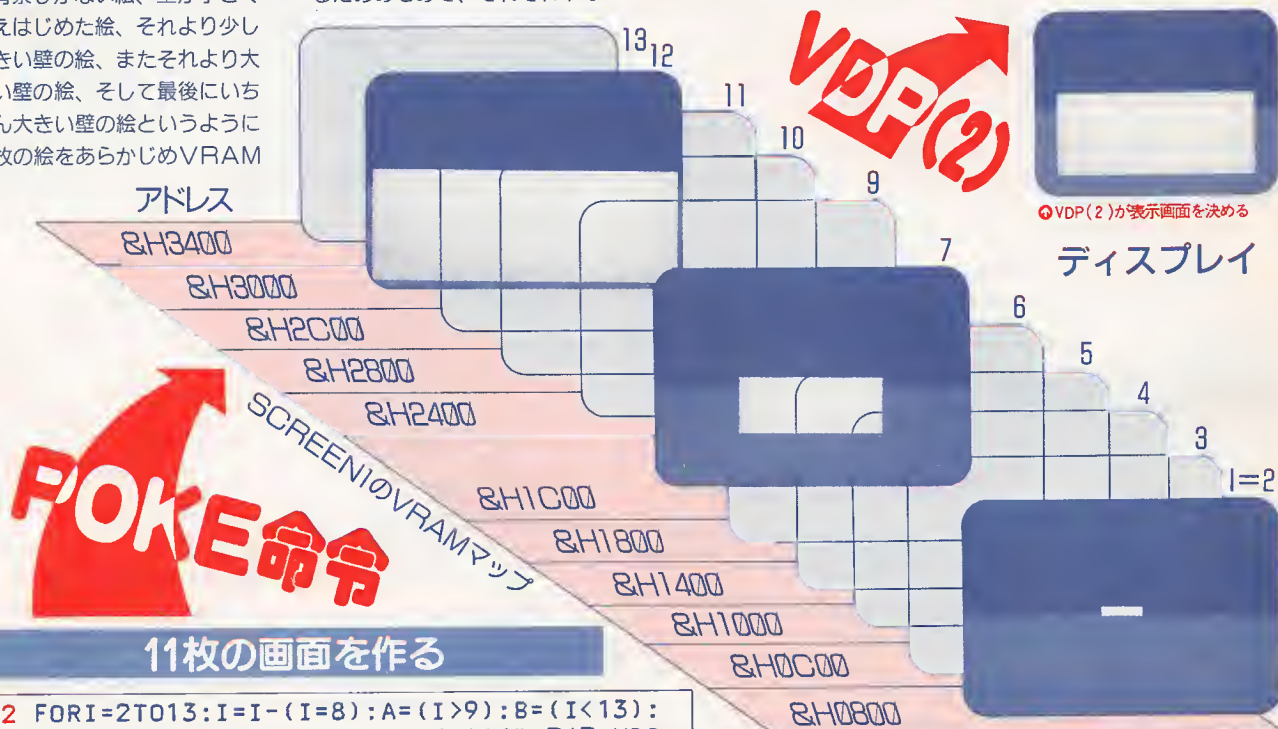
図のようにVRAMのアドレスと対応しているのだ。

たとえば、VDP(2)に数値の2を入れると、それに対応したVRAMの&H8000から収められている画面のデータが

瞬時にディスプレイ上で再現されるわけだ。ちなみに、画面を表示されているデータを持っている部分のことを、パターン名称テーブルのディスプレイページという。

```
4 VDP(2)=13:FORI=0TORND(-TIME)*F*8+F:NEX  
T:FORI=2TO12:I=I-(I=8):VDP(2)=I:FORJ=0TO  
F*I:NEXTJ,I:F=F-8:S=S+10:GOTO4
```

④「VDP(2)=13」で壁の見えない絵の画面をまず見せておき、2行目のFOR~NEXT中にある「VDP(2)=1」で壁がだんだん迫ってくる絵を切り換えながら表示している。この部分以外のFOR~NEXTループはすべてタイミング調整のためのもの



## 11枚の画面を作る

```
2 FORI=2TO13:I=I-(I=8):A=(I>9):B=(I<13):
POKED,I*4:CLS:VDP(2)=I:FORJ=416TO767:VPO
KEI*1024+J,104:NEXT:L=2*B*(A*(I-9)-I):FO
RJ=0TOI*B-A-2:LOCATE16-L/2,12+J+A:PRINT
STRING$(L,96):NEXTJ,I:E$=CHR$(27)+"Y&#"
```

このアニメの仕組みが成り立つのも、切り換えて表示するための絵をあらかじめVRAMに書きこんでいるからだ。

じつは、PRINT文を実行したときにそのデータが書きこまれているのは、パターン名称テーブルのアクティブページという部分だ。いつもは、上で触れたディスプレイページとこのアクティブページはおなじ部分

に重なっているの、書きこんだ文字の情報がそのままディスプレイで再現(表示)される。しかし、この2つのページのアドレスは、ちょっとした命令でVRAMのいろんなところに別々に設置できるのだ(ただし、図のようにほかの目的で使われている部分は避けるのがふつう。たとえばカラーテーブルのあるEHB2000は避けている)。

アクティブページのアドレスは、どういうわけか、メインRAMのアドレス&H F923 (10進数にすると1757)に書きこまれているデータがおもに支配している。そこのデータを書き換えるとアクティブページのアドレスも変わってしまうのだ。

行2の2行目先頭にあるPO  
KE文が、これを利用してアク  
ティブページのアドレスを変更

している。アクティブページのアドレスを変更すると、行2の4~5行目にあるLOCATE文とPRINT文は、変更された先のVRAMの部分画面を見立ててキャラクタのデータ(ここでは白い壁)を書きこんでいく。行2は次々にアドレスを変えながら、11枚ぶんの画面を上図のように別々の場所にかきこんでいたのだ。

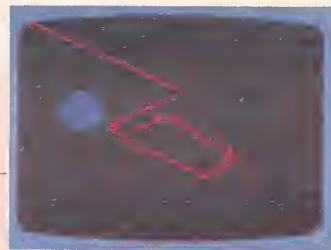


# ジュドー

MSX MSX2/2+ RAM8K

BY 石川幸生

遊び方は47ページにあります



```
1 SCREEN2:COLOR7,1,1:DEFINT A-Z:A=0:KEYOF
F
2 X=230:Y=170:M=X:N=Y:P=20:Q=20:T=P:U=Q
3 LINE(0,0)-(255,191),10,BF:LINE(16,16)-
(239,175),1,BF:FORI=0TO29:L=(RND(1)*223)
+16:R=(RND(1)*159)+16:PSET(L,R):NEXT
4 LL=(RND(1)*140)+60:RR=(RND(1)*80)+60:C
IRCLE(LL,RR),15-A,12:PAINT(LL,RR),12
5 V=0:W=0:J=0:K=0:PLAY"SM200005L16C
6 S=STICK(0)+STICK(1):V=V+(S>1ANDS<5)*(V
<4)-(S>5ANDS<9)*(V>4):W=W+(S>3ANDS<7)*(
W<4)-(S=1ORS=2ORS=8)*(W)-4:X=X+V:Y=Y+W
7 J=SGN(X-P):K=SGN(Y-Q):P=P+J*4:Q=Q+K*2
8 IFPOINT(X,Y)>9THEN12ELSEIFPOINT(P,Q)=1
2THEN11ELSEIFJ=0ANDK=0THEN12
9 LINE(X,Y)-(M,N),5:LINE(P,Q)-(T,U),8
10 M=X:N=Y:T=P:U=Q:GOTO6
11 PLAY"GECAFDG":IFA=12THEN13ELSEA=A+1:G
OTO2
12 PLAY"L32CDEGDFGDFEDADGECR":GOTO14
13 PLAY"CEEEGG06C4":SCREEN1:LOCATE12,12:
PRINT"CLEAR":FORI=0TO2000:NEXT
14 SCREEN0:WIDTH40:LOCATE19,12:PRINTA:FO
RI=0TO1:I=-STRIG(0)-STRIG(1):NEXT:RUN
```

## 変数の意味

### グラフィック座標

X、Y……青い線(自分)の先端の座標

V、W……青い線の先端の座標増分

M、N……青い線の先端のまへの座標

P、Q……赤い線(敵)の先端の座標

J、K……赤い線の先端の座標増分

T、U……赤い線の先端のまへの座標

L、R……背景の星の座標

LL、RR……標的になる星の座標

## その他の変数

A……ステージ数

I……ループ用

S……スティック入力用

## プログラム解説

### 1 初期設定

●初期設定●ステージ数初期設定

### 2 変数初期化1

●青い線座標初期化●赤い線の座標初期化

### 3 ゲーム画面作成

●画面全部を明るい黄色(カラーコード10)でぬりつぶし、壁を

プログラマから  
ひとこと

## 私は存在感がない

柔



【石川幸生】いやーあははは。もううれしくてうれしくて。タイトルは柔道と誘導のひっかけです。さて、このゲームはひじょうにとっても、このうえなくむずかしいので、真剣にやれ、音楽にしみじみと聞きほれる、とまでいきませんが、短いので気軽に打ちこんでね。私はいわき市の某泉中、3517である。しかも、私のまわりは、やみが広がり、だれからも見えない。そうだ、私は存在感がない。以上。P. S. 山〇達くん、矢〇〇くん、ほかいろいろ。載ったよへへ。というわけでしたが、どうもわけわかんないことしか書かなくてすいません。

作る●宇宙空間(カラーコード1)をかく●背景の星をかく

### 4 標的をかく

●標的の星の座標設定●設定した位置に暗い緑(カラーコード12)で円をかく(円の半径は、ステージが進むたびに小さくなる)●円をぬりつぶす

### 5 変数初期化2

●青い線、赤い線の増分を初期化する●効果音

### 6 自分移動

●スティック入力処理●青い線の移動先座標計算

### 7 敵移動

●赤い線移動の軌道計算●赤い線の移動先座標計算

### 8 衝突判定

●青い線の先端の座標の色を調べ、カラーコードが9より大きい(壁、または標的にあたった)とき行12へ飛ぶ/9以下のときは赤い線の先端の座標の色を調べ、カラーコードが12のとき(標的にあたった)は、行11へ飛ぶ/赤い線の先端の座標の色がカラーコードが12でないとき、変数

J、Kが0(敵と自分が重なった)ならば行12へ飛ぶ

### 9 軌跡をかく

●青い線の先端の座標(X、Y)とまへの座標(M、N)のあいだに線をかく●赤い線の先端の座標(P、Q)とまへの座標(T、U)のあいだに線をかく

### 10 座標保存

●青と赤の線の現在の座標を保存する(行9でまへの座標として使用)●行6へ飛ぶ

### 11 クリア判定処理

●効果音●ステージ12をクリアしたら行13へ飛ぶ/ステージ12よりまへのステージをクリアしたら行2へ飛ぶ

### 12 ゲームオーバー処理

●効果音●行14へ飛ぶ

### 13 オームクリア処理

●効果音●スクリーン設定●メッセージ表示

### 14 リプレイ処理

●スクリーン設定●クリアした画面数表示●リプレイ処理(トリガー入力)





# 『JU-do』プラス1 STICK関数と移動処理

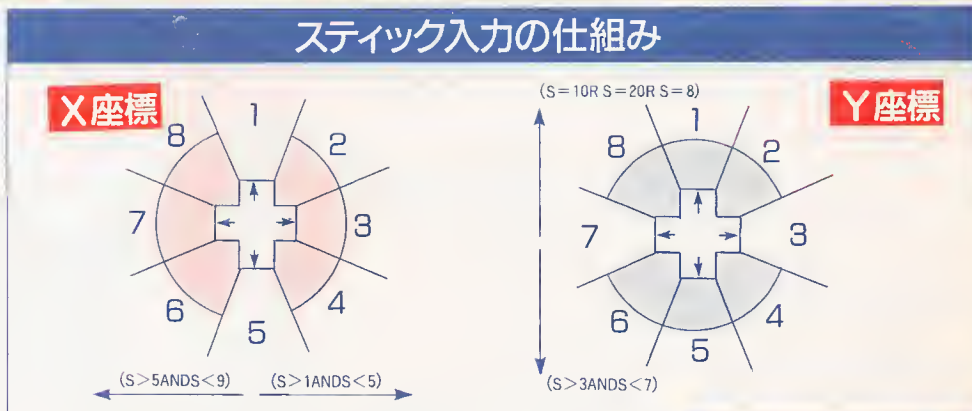
## ゲーム作りに欠かせないスティック入力のお話

STICK関数は指定したカーソルキーまたはジョイスティックが、どの方向に押されているかを調べて、その結果を0～8の値で返す関数だ。

下のリストは「JU-do」の行6を抜き出したもので、STICK関数で得た値を①で変数Sに代入し、算術演算、関係演算、論理演算の組み合わせで、X、Y座標の増減、つまり青い線の移動方向を決めている。

X座標の増減を考えてみよう。X座標の増分はVで、これが正(+)なら画面の右、負(-)なら左へ座標が移動する。

右上図「スティック入力のしくみ」を見てほしい。カーソルキーが右上に押されたとしよう。下のリストの①の部分で変数S=2となる。「AND」は「AとBの条件がどちらも成り立つときは-1、それ以外の場合は0になる」という論理演算なので、③の「(S>1 AND S<5)」は「Sの値が1より大きい、Sの値が5より小さい、という条件がどちらも成り立つとき-1、それ以外は0」ということだ。つまりSの値が2～4、カーソルの右側の方向であれば③の結果



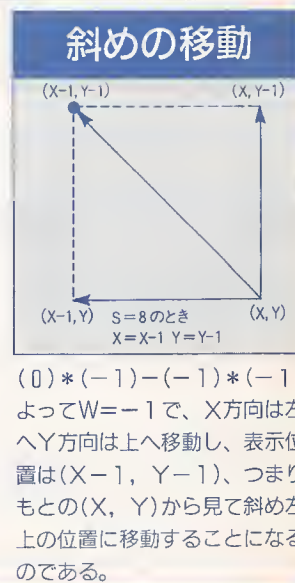
は-1という数になる。よって、S=2のとき③の値は-1になる。

次に⑤をみると「Sの値が5より大きい、Sの値が9より小さい、という条件がどちらも成り立つとき-1、それ以外の場合は0」、つまりSの値が6～8、カーソルキーの左側方向ならばこの条件が成り立つが、S=2のとき⑤の結果は0になる。以上の処理を最終的に⑩で差し引き(スティック入力が1回目ならば、V=0+1+0、よってV=1)して、X座標の移動先のX=X+Vが決定する。

Y座標の移動処理は⑩で関係演算「OR」を使っているのがX

座標の処理方法と異なっている。「OR」は「A、B、(C)の条件があって、AかB(か、C)の条件が1つでも成り立てば-1、1つも成り立たなければ0」で、S=1、S=2、S=8のいずれかのときは-1、それ以外は0になる。あとはX座標の処理と同様にWが正のときは画面で下は、負のときは上に座標が移動する。

ところで、V、Wのどちらかが0でなければ、表示座標はもとの座標に対して斜めの位置になる(右上の「斜めの移動」の図を参照)。たとえばS=8のときは、V=(0)\*(-1)-(-1)\*(-1)\*(-1)によってV=-1、W=



## 『JU-do』のSTICK文をチェック

⑥ S=STICK(0)+STICK(1):V=V+(S>1 AND S<5)\*(V<4)-(S>5 AND S<9)\*(V>-4)

「JU-do」のSTICKの使い方をこまかく番号で区切ってチェックしてみよう。①変数SにSTICK(0)、STICK(1)の結果を入れる ②変数Vの計算をする ③STICKが2、3、4に入力されていれ-1 それ以外は0(右方向の座標を大きくするかの判定) ④Vの値が4未満なら-1、4以上なら0を返す(右方向の座標増分の最大値を判定) ⑤STICKが6、7、8に入力されていれ-1 それ以外は0(左方向の座標を大きくするかの判定) ⑥Vの値が-4未満なら-1、-4以下なら0(左方向の座標増分の最大値を判定) ⑦変数Wを計算する ⑧STICK

が4、5、6に入力されていれ-1 それ以外は0(下方向の座標を大きくするかの判定) ⑨Wの値が4未満なら-1、4以上なら0(上方向の座標増分の最大値を判定) ⑩STICKが1、2、8に入力されていれ-1 それ以外は0(上方向の座標を大きくするかの判定) ⑪Wの値が-4未満なら-1、-4以下なら0(下方向の座標増分の最大値を判定) ⑫②から⑥の結果として計算されたVを、Xに加算してX座標を決定する ⑬⑦から⑪の結果として計算されたWを、Yに加算してY座標を決定する

:W=W+(S>3 AND S<7)\*(W<4)-(S=1 OR S=2 OR S=8)\*(W>-4):X=X+V:Y=Y+W

※ここで④⑥⑨⑪の意味を考えてみよう。「JU-do」は行10から行6へGOTO文でループを作っている。このときX、Y座標の増分V、Wは⑫⑬の部分をとるたびに加算されるのだが、STICKの方向がずっと同じだとV、Wの値が大きくなりすぎて、青い線が画面からずく飛び出してしまふようになる。これを防ぐのが④⑥⑨⑪なのだ。この場合X、Yの座標増分V、Wが4以上または-4以下になったら0を、-4より大きい4未満であれば-1になるようにしてあ

る。つまり、④⑥⑨⑪の結果はX、Y座標の増分の計算に使われ、これとかけ算される⑤⑧⑩⑬の計算結果によって座標増分がさらに増えたり、増加がとまったり(0になったり)する。つまりYの座標増分が+4未満か、-4より大きいとき、座標増分は1ずつ増え(-1\*-1=1)、+4以上になるか、-4に達した場合はつねに0になる(-1\*0=0)ので、増分の加算はそこでストップ、増分4で一定になるのである。



当選者  
発表

●12月号FFBプレゼント当選者③ 単行本「ゲームマシン大研究」(新潟県)西村耕平・深井範仁(愛知県)兼城健二(奈良県)山下陽司(兵庫県)浜口昌士



# ばれーぼーる

MSX MSX2/2+ RAM8K

BY ハイ・ブリッジ

遊び方は48ページにあります



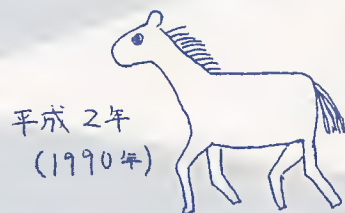
```
1 SCREEN1,1:WIDTH32:KEYOFF:COLOR15,1,1
2 DEFINT A-Z:FOR I=0 TO 23:READ A$:VPOKE 14336
+I,VAL("&H"+A$):NEXT
3 XP=63:YP=160:XB=65:YB=155:VX=3:VY=15:H
=H-(N>H)*(N-H):LOCATE 11,8:PRINT"は\\れーぼ\\る
?":LOCATE 9,14:PRINT USING"た\\た\\いまのきろく ##かい
";N:LOCATE 7,16:PRINT USING"きょうのさいこうきろく ##
かい";H:IF STRIG(0) THEN N=0:CLSE LSE 3
4 IF VX=0 THEN IF XB<128 THEN VX=1 ELSE VX=-1
5 S=STICK(0):XP=XP-3*((S=3)-(S=7)):IF XP<
0 THEN XP=0 ELSE IF XP>111 THEN XP=111
6 XB=XB+VX:YB=YB-VY:VY=VY-1
7 PUTSPRITE0,(XP,YP),8,0:PUTSPRITE1,(XP+
128,YP),2,1:PUTSPRITE2,(XB,YB),10,2
8 VX=VX*(2*(XB>0)*(XB<240)-1):IF YB>154 TH
EN IF YB>160 THEN 3 ELSE 9 ELSE 4
9 A=(ABS(XP-XB+128)<17)*68:IF ABS(XP-XB)>
16 AND A=0 THEN 4 ELSE VX=(XB-XP)*2+A+2:VY=15:
N=N+1:GOTO 4
10 DATA 00,00,00,00,00,F0,FE,FF,FF,00,00,00,
00,0F,7F,FF,FF,3C,7E,FF,FF,FD,FB,7E,3C
```

プログラマから  
ひとこと

## このような小さなこと

【ハイ・ブリッジ】あけましておめでとうございます。先日、ファミスタを買いました。〇Bチームの「1001」というのが、中日の星野監督だとわかるのになんて時間をついやしてしまいました。それから、「そうごん」(鈴木啓示投手)が入っているのを見てうれしくなりました。ところで、このプログラムが採用されたのはスプライトの形とボールの飛び方がマッチしていたことが評価されたからだと思うのですが、まだ採用されたことのない人は、このような小さなことに気を配ってみるのもいいかもしれません。

加 正



平成 2年  
(1990年)

## 変数の意味

### スプライト座標

XB、YB……ボールの座標  
XP、YP……プレイヤーの座標(右側のプレイヤーはXP+128して表示)

### その他の変数

A……汎用  
A\$……スプライトパターンデータ読みこみ用  
H……ハイスコア

I……ループ用  
N……スコア  
S……スティック入力用  
VX、VY……ボールの移動増分

## プログラム解説

### 1 初期設定

●初期画面設定

### 2 スプライトパターン定義

●ボールとプレイヤーのスプライトパターン定義

### 3 ゲームスタート

●ボールとプレイヤーの座標および増分用変数の設定●ハイスコア更新●スコア、ハイスコア表示●ゲームスタート時のトリガー入力判定

### 4 真上に飛ばないように

●ボールの横方向の増分が0のときの処理(ボールが真上に飛ばないようにするための処理)

### 5 プレイヤー移動処理

●プレイヤーの移動計算(スティック入力)

### 6 ボール移動

●ボールの座標計算●ボールの縦移動増分計算

### 7 ボールとプレイヤー表示

●移動後のボールとプレイヤーのスプライト表示

### 8 ボールクッション処理

●ボールが画面の横にあたったときの横移動増分反転●ボールが画面の下にきたかの判定

### 9 トス判定

●ボールをトスできたかの判定処理(トスできたならボールとプレイヤーの位置によってボールの横移動増分を決定)

### 10 データ

●ボールとプレイヤーのスプライトパターンデータ(行2で読みこみ)



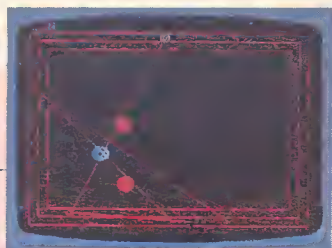


# 赤外線

MSX2/2+ VRAM64K

BY 山下修

遊び方は48ページにあります



ついでに

```

10 COLOR=0,0:SCREEN5,0:DEFINT A-Z:DIMX(40)
   Y(40),V(40):OSAMU=RND(-TIME)
20 OPEN"GRP:"AS#1:GOSUB210
30 FORI=0TO1:A(I)=A(I)+(B(I)=192)-(B(I)=16))
   *(16-40*I):A(I)=A(I)+(A(I)>240)*(A(I)-240)
   +(A(I)<8)*(A(I)-8):B(I)=B(I)+((A(I)=8)-(A(I)=240))
   *(16-40*I):B(I)=B(I)+(B(I)>192)*(B(I)-192)+(B(I)<16)
   *(B(I)-16)
40 PUTSPRITEI,(A(I),B(I)),4+8*I,0:NEXT
50 U=U+(STICK(0)+STICK(1)>0)*2*U
60 X=X+((Y=184)-(Y=24))*U*16:X=X+(X>232)*(X-232)
   +(X<16)*(X+16):Y=Y+((X=16)-(X=232))*U*16:Y=Y+
   (Y>184)*(Y-184)+(Y<24)*(Y+24):PUTSPRITE2,(X,Y),5,1
70 IFSTRIG(0)+STRIG(1)THEN90
80 E=E-2:GOSUB160:IFE<0THEN180ELSE30
90 FORI=0TO1:LINE(X+4,Y+4)-(A(I)+4,B(I)+4),8,OR:
   NEXT:E=E-40:GOSUB160
100 PLAY"S1M2000005E64":FORI=0TO1:FORJ=0TO(R+(R>20))
   *(R-20))*2
110 IF(X(J)-A(I)+4)*(X(J)-X+4)>0AND(Y(J)-B(I)+4)*
   (Y(J)-Y+4)>0THEN150
120 IF((B(I)-Y)*(X(J)+8)-(A(I)-X)*(Y(J)+8)-(X+4)*
   (B(I)+4)+(Y+4)*(A(I)+4))^2>49*((B(I)-Y)^2+(A(I)-X)^2)
   THEN150
130 V(J)=V(J)+1:IFV(J)=3THENT=T+1ELSEIFV(J)>3THEN150
140 PLAY"S0M5000L6406CEG":FORK=0TO3:COPY(K*16,V(J)*16)-
   STEP(16,16),1TO(X(J),Y(J)),0,OR:NEXT:S=S+20
150 NEXTJ,I:IFT=(R+(R>20)*(R-20))*2+1THEN170ELSE80
160 PSET(64,8),0:COLOR13:PRINT#1,E,:RETURN
170 FORI=0TO51:COLOR=(8,(IMOD2)*7,0,0):NEXT:S=S+E:
   FORI=0TO3000:NEXT:R=R+1:GOSUB230:GOTO30

```

```

180 E=0:GOSUB160:PLAY"S0M2000002C1M4000L1604GFECEGC":
   FORI=0TO5000:NEXT
190 LINE(0,78)-(252,104),2,BF:PSET(96,80),0,OR:PRINT#1,
   "GAME OVER":H=H-(H<S)*(S-H):PSET(56,96),0,OR:PRINT#1,
   USING"SCORE##### MAX#####":S;H
200 FORI=0TO1:I=-STRIG(0)-STRIG(1):NEXT:S=0:R=1:
   GOSUB230:GOTO30
210 FORI=1TO15:READA,B,C:COLOR=(I,A,B,C):NEXT:SPRITES(0)=
   "<B*~*B<":SPRITES(1)="<frof<~":S=0:R=1
220 SETPAGE0,1:CLS:COLOR,,0:FORI=0TO3:FORJ=0TO3:
   CIRCLE(J*16+8,I*16+8),1+J*2,2^I:PAINT(J*16+8,I*16+8),
   2^I:NEXTJ,I:SETPAGE0,0
230 A(0)=8:A(1)=240:B(0)=16:B(1)=192:X=16:Y=184:E=1000:
   U=1:T=0:FORI=0TO(R+(R>20))*(R-20))*2:V(I)=0:NEXT
240 CLS:FORI=0TO2:PUTSPRITEI,(0,217):NEXT:CLS:COLOR15,,0:
   PSET(104,80),0:PRINT#1,"ROUND":R:PLAY"S0M500004L16C.CC
   DCEG4G.GGAGAB05C4":FORI=0TO6000:NEXT
250 CLS:FORI=0TO2:LINE(8+I*8,16+I*8)-(248-I*8,200-I*8),8,B:
   NEXT
260 FORI=0TO(R+(R>20)*(R-20))*2:X(I)=INT(RND(1)*184)+32:
   Y(I)=(140*((R+(R>20)*(R-20))*2+1))*I+40:COPY(48,0)-(64,16),
   1TO(X(I),Y(I)),0,XOR:NEXT
270 PSET(16,8),0:COLOR13:PRINT#1,"ENERGY 1000":RETURN
280 DATA0,0,7,0,0,0,7,0,7,3,3,3,5,0,0
290 DATA0,0,0,0,7,0,7,0,0,0,3,7,0,0,0
300 DATA5,5,0,7,7,7,1,4,1,0,0,0,7,7,0

```



## 「マシン語ハイキングを

【山下修】おけましておめでとうございませ〜(◎お染めブラザーズ)。最近MSX-DOSとアセンブラを手に入れたのですが、けっこうむずかしく、いい本もなかなか見つかりません。そこで、マシン語講座を連載してほしいのです。「BASIOピクニック」に対抗して「マシン語ハイキング」というのはどうでしょう。

## プログラム確認用データ

使い方は58ページ

10>247	20>131	30>72	40>36
50>116	60>177	70>142	80>208
90>136	100>161	110>242	120>97
130>96	140>172	150>243	160>203
170>143	180>213	190>209	200>140
210>99	220>193	230>194	240>229
250>133	260>199	270>35	280>206
290>177	300>44		

## 変数の意味

### スプライト座標

A(n)、B(n)……受理装置の座標  
X、Y……発射装置の座標

### グラフィック座標

X(n)、Y(n)……OSMの座標(COPY文で使用している)

### その他の変数

A、B、C……カラーデータ読みこみ用  
E……エネルギー

H……ハイスコア

I、J、K……ループ用

OSAMU……乱数初期化用

R……ラウンド数

S……スコア

T……黄色になったOSMの数

U……発射装置が周回する方向(1=時計まわり、-1=反時計まわり)

V(n)……OSMにあたった赤外線の数

## プログラム解説

10~20 初期設定

30 受理装置座標処理

40 受理装置表示



当選者発表

●12月号ソフトプレゼント当選者◎「アレスタ2」=〈北海道〉堀野秀樹〈長野県〉中村清友〈高知県〉清水純/「上海II」=〈山形県〉川田聡〈愛知県〉野田準一〈鹿児島県〉中間裕二/「倉庫番パーフェクト」=〈宮城県〉新田修平〈奈良県〉大倉慎太郎〈熊本県〉吉村崇/「維新の嵐」=〈愛知県〉岸本邦裕〈広島県〉高橋幸治〈長崎県〉加藤和朗/「妖魔降臨」=〈富山県〉石丸博之〈京都府〉野村太郎〈兵庫県〉川田雅彦



- 230 変数初期設定  
240 スプライト消去／ラウン  
ド数表示／効果音／時間待ち処  
理  
250 画面枠表示  
260 OSM座標処理および表  
示  
270 エネルギー表示  
280～300 パレットデータ(行  
210で読みこみ)



```

140 IFE=184THENIFV>70THENA=0:FORI=(4-X)*
(X>4)TOX+4-(X>27)*(X-27):A=A-(VPEEK(6464
+I)=185):NEXT:IFATHEN180ELSELOCATEX,Y:PR
INT"ケ":GOTO180ELSE180
150 IFE=177ANDV=9ANDRND(1)*50<1THENLOCAT
EX,Y:PRINT"ツ":PP=PP+1:GOTO180
160 IFR<VAND(V>50ANDRND(1)*2<1ORV>300)TH
ENLOCATEX,Y:PRINT"サ":GOTO180
170 IFR<VTHENLOCATEX,Y:PRINT"コ"
180 LOCATE3,22:PRINTP:IFP>0THENP=P-1:GOT
O100ELSEP=PP:PLAY"V15ABC":KI=(KI+1)MOD4:
NE=NE-(KI=0):IFKI=2THENYO=YO+NE*100ELSEI
FKI=0THENGOSUB310:YO=YO+KL*10
190 IFYO>25000THENYO=25000:GOTO60ELSE60
200 A=(D>1)*(D-1)*1000+1:B=0
210 S=STICK(0):S=S-(STICK(1)-S)*(S=0):IF
STHENX=(X+(S>5)+(S>1)*(S<5)+32)MOD32:Y=(
Y+(S=8)+(S<3)+(S<7)*(S<3)+21)MOD21
220 PUTSPRITE0,(X*8,Y*8-1),15,0
230 IFINKEY$=CHR$(27)ORSTRIG(3)THENPUTSP
RITE0,(0,209):IFBTHEN90ELSE80
240 LOCATE16,21:PRINTUSING"#####";YO:IFS
TRIG(0)+STRIG(1)=0THEN210
250 E=VPEEK(6144+X+Y*32):IFD>1THENIFE=17
7ANDYO>-ATHEN280ELSE210
260 IFDTHENIFE=192ORE=201ANDYO>199THENA=
200*(E=201):GOTO280ELSE210
270 IFE=177ANDYO>90RE=186ANDYO>99THENA=9
0*(E=186)-10:GOTO280ELSE210

```

```

280 LOCATEX,Y:PRINTMID$("タアシセ",D+1,1):Y
O=YO+A+(A<-200):B=1:GOTO210
290 S=STICK(0):S=S-(STICK(1)-S)*(S=0):A=
A+(S=1ANDY>0)-(S=5ANDYO≠100>A):LOCATE0,2
2:PRINTUSING"いへんとひ#####";A*100
300 IFINKEY$=CHR$(27)ORSTRIG(3)THENIFATH
ENP=P+A:YO=YO-A*100:LOCATE16,21:PRINTUSI
NG"#####";YO:GOTO90ELSELOCATE0,22:PRINTS
PC(12):GOTO80ELSE290
310 LOCATE15,22:PRINT"しんこう しゅうけい ちゅう":K
L=0:FORI=6144TO6815:A=VPEEK(I):KL=KL-(A=
186)-5*(A=187):NEXT:LOCATE21,22:PRINTUSI
NG"##### せんじん":KL:RETURN
320 A=(A+1)MOD14:COLORA+2:LOCATE8,3:PRIN
T"25年の はんきか すましました":LOCATE13,7:PRINT"TH
E END":LOCATE10,12:PRINTUSING"しんこう ###.
# 万はん":KL/10:LOCATE7,13:PRINTUSING"さいこうせ
いせき #####. # 万はん":HK/10:LOCATE13,17:PRINT"お
つかれさま":IFSTRIG(0)THEN30ELSE320
330 DATA 0020520540A00,66FF66666666FF
66,0EFFFF0000FFFFF0,183C7EFF7E7E7E7E,FFD
5FF557F557F55,1422491024427D00,10FE44281
0284482,FE0FE1010101010,06060666666666FF
F,FFFFFFFFFFFFFFFFF,0020520540A00
340 DATA とうろくせいひ,あきちへんかん,こうえんつくる,かっこうた
てる,ゆうひんきよく,いへんとする,つきものまつへ

```

## 変数の意味

### スプライト座標

X、Y……カーソルの座標→  
X×8,Y×8-1して使用(ほ  
かに町の発展判定時にも使用)

### その他の変数

- A……汎用
- A\$……キャラクタパターンデ  
ータ読みこみ用
- B……コマンドのキャンセル判  
定用フラグ
- D……コマンドの種類
- E……町の発展判定時のその場  
所の状態
- HK……最高成績
- I、J……ループ用
- KI……季節用カウンタ
- KL……現在の人口
- M\$(n)……コマンド名
- NE……任期カウンタ
- P……その季節での発展カウン  
タ
- PP……基本発展カウンタ
- Q……町の発展判定時のその場  
所を含む周りの状態
- R……町の発展判定用
- S……スティック入力用

- U……USR関数呼び出し用
- V……町の発展判定時のその場  
所を含む周りの評価値
- YO……予算


## プログラム解説

- 10 初期設定/USR関数定義  
/乱数初期化/スプライトパタ  
ーン定義
- 20 キャラクタパターン定義/  
コマンド名の読みこみ
- 30 変数設定/キャラクタの色  
設定
- 40 タイトル画面作成/ゲーム  
開始時のトリガー入力判定
- 50 ゲーム画面作成
- 60 終了判定/最高成績更新
- 70 パラメータ表示
- 80 コマンド選択処理(ステイ  
ック入力)/各処理へ分岐
- 90~190 町の発展処理
  - 90 カウンタ表示位置消去
  - 100~130 発展候補の場所を  
判定/その場所の評価値計算  
処理
  - 140 駅が建つか
  - 150 工場が建つか
  - 160 ビルが建つか
  - 170 人家が建つか
  - 180~190 発展処理を終える

- かの判定/次の季節に移る処  
理
- 200~280 道路整備、空き地変  
換、施設の建設コマンド処理
- 290~300 イベント処理
- 310 人口調査サブ(パターン名  
称テーブルを調べて人家があれ  
ば1000人、ビルなら5000人を加

- 算している)
- 320 ゲーム終了処理前景色を  
変えながらメッセージとそれま  
でのデータを表示
- 330 キャラクタパターンデー  
タ(行20で読みこみ)
- 340 コマンド名データ(行20で  
読みこみ)

**プログラマから  
ひとこと**



まあ、ぜんぜん  
違いますけれども

【田中宏治】このゲームは「A列車で行こう」の記事  
を読んでいて、街が増えることに、おっこれはと  
思いついたものです。「SIMCITY」なるもの  
が、アメリカではやっているなんてことはぜんぜ  
ん知らなかった。ここで書いておかねばたぶん「作  
者は「SIMCITY」を意識して」とやられるに  
ちがいない。まあ、ぜんぜん違いますけれども。  
ゲーム上の不可解なことには目をつぶってくださ  
い。今年の目標は5本採用です。

## プログラム確認用データ

使い方は  
58ページ

10>135	20>111	30>39	40>137
50>24	60>148	70>44	80>207
90>119	100>85	110>0	120>151
130>91	140>187	150>199	160>195
170>117	180>44	190>5	200>241
210>166	220>29	230>24	240>188
250>185	260>26	270>112	280>81
290>107	300>0	310>162	320>27
330>221	340>254		



# スター アンド ムーン STAR & MOONS



MSX MSX2/2+ RAM8K

BY 中越章博

👉👈遊び方は50ページにあります

```

10 COLOR15,1,1:SCREEN1,2,0:WIDTH32:DEFIN
TA-Z:KEYOFF:AS=CHR$(29):AS=AS+AS+CHR$(31
):LOCATE9,12:PRINT"WAIT A MINUTE":FORI=2
56TO751:V=VPEEK(I):VPOKEI,VORV#2:NEXT
20 FORI=1TO21:A=ASC(MID$("タチネノハヒフムメルロた
ちつねのはひ",I,1))*8:READB$:FORJ=0TO7:VPOKEA
+J,VAL("&H"+MID$(B$,J*2+1,2)):NEXTJ,I:FO
RI=0TO5:VPOKE&H2018+I,VAL(MID$("16716416
7174030241",I*3+1,3)):NEXT:FORI=0TO5:REA
DB$,C$:A$(I)=B$+A$+C$:NEXT:R=STICK(0)
30 FORI=0TO7:READB$:FORJ=0TO7:VPOKE&H380
0+I*8+J,VAL("&h"+MID$(B$,J*2+1,2)):NEXTJ
,I:CLS:LOCATE9,12:PRINT"STAR AND MOONS":
VDP(1)=VDP(1)XOR1:PUTSPRITE0,(112,120),1
3,0:PUTSPRITE1,(112,120),15,1:FORI=0TO1:
I=-STRIG(0):NEXT:VDP(1)=VDP(1)XOR1
40 CLS:VPOKE6912,208:RESTORE540:FORI=0TO
R:READB$:NEXT:LOCATE12,22:PRINTUSING"FLO
OR##";12-R:FORI=0TO10:C=VAL("&h"+MID$(B$
,I*4+1,4)):D$=RIGHT$("0000000000000000"+B
INS(C),16):FORJ=0TO15:LOCATEJ*2,I*2:PRIN
TAS$(VAL(MID$(D$,J+1,1))*3):NEXTJ,I:U=31
50 RESTORE570:FORI=0TOR:READB$:NEXT:X=AS
C(B$)-65:Y=ASC(RIGHT$(B$,5))-65:FORI=0TO
1:LOCATEVAL("&H"+MID$(B$,I*2+3,1))*2,VAL
("&H"+MID$(B$,4+I*2,1))*2:PRINTAS$(I*4+1)
;:NEXT:ONINTERVAL=10GOSUB490:INTERVALON
60 PUTSPRITE0,(X*8,Y*8),13,0:PUTSPRITE1,
(X*8,Y*8),15,1:ON-(PEEK(&HFBE8)AND4)=0)
GOTO180:S=STICK(0):ON1-(SMOD2)GOTO60:X1=
((S=7)-(S=3))*2:Y1=((S=1)-(S=5))*2:ON-ST
RIG(0)GOTO80
70 V=VPEEK(&H1800+X+X1+(Y+Y1)*32+1):ON1+
(V=200ANDX+X1>-1ANDX+X1<32ANDY+Y1>-1ANDY
+Y1<22)GOTO60:X=X+X1:Y=Y+Y1:GOTO60
80 V=VPEEK(&H1800+X+X1+(Y+Y1)*32+1):ON-(
V=200ORV=226ORV=234ORX+X1<0ORX+X1>30ORY+
Y1<0ORY+Y1>20)GOTO60:Z=1-(V=203):X2=X+X1
*2:Y2=Y+Y1*2:ON-(V=217)GOTO120
90 V=VPEEK(&H1800+X2+Y2*32+1):ON-(X2<0OR
X2>30ORY2<0ORY2>20)GOTO100:ON-(V<200AND
V<234)GOTO60:LOCATEX2-X1,Y2-Y1:PRINTAS$(
0);:LOCATEX2,Y2:PRINTAS$(Z):ON-(V=234)GOT
O110:X2=X2+X1:Y2=Y2+Y1:ON1+(X2<0ORX2>30O
RY2<0ORY2>20)GOTO90
100 LOCATEX2-X1,Y2-Y1:PRINTAS$(0):GOTO60
110 LOCATEX2,Y2:PRINTAS$(5):ONZGOTO130,60
120 V=VPEEK(&H1800+X2+Y2*32+1):ON-(V=234
ORV=201ORX2<0ORX2>30ORY2<0ORY2>20)GOTO60
:LOCATEX+X1,Y1+Y:PRINTAS$(4);:LOCATEX2,Y2
:PRINTAS$(2);:GOTO60
130 LOCATE10,11:PRINT"ROUND CLEAR":PLAY"
T180S0M1000005C404B805A8G4F4E4D4C2":FORI
=0TO1:I=-STRIG(0)*(1+PLAY(0)):NEXT:R=R+1
:ON-(R<12)GOTO40:VDP(1)=VDP(1)XOR1

```

```

140 CLS:VPOKE8216,161:VPOKE8217,161:VPOK
E8218,161:PUTSPRITE0,(130,120),13,0:PUTS
PRITE1,(130,120),15,1:LOCATE4,12:PRINT"TH
ANK YOU FOR SAVING ME";SPC(82):A$(1);:P
LAY"05T150S0M100000C4.L8CDEC2E2D4.DEFA4.B
4A4"
150 PLAY"C4.L8CDEC2E2D4.DEFA4.B4A4GG4.O6
C2C2"
160 PLAY"05B2GG4..06C2C205B2GG4..06C2"
170 ON-PLAY(0)GOTO170:LOCATE0,12:PRINTSP
C(32):PLAY"C205B2A2":LOCATE0,23:FORI=0TO
16:PRINT:NEXT:LOCATE12,12:PRINT"GOOD BYE
":FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:END
180 LOCATE14,11:PRINT"MISS":PLAY"T180S0M
1000005F4.G4E-4.C804B4G8B2.05C2." :FORI=0
TO1:I=-STRIG(0)*(1+PLAY(0)):NEXT:GOTO40
490 U=272-U:VPOKE&H201D,U:RETURN
500 DATA000000000000000000,0001010303077f1
f,0000000000000000,0000008080c0fcf0,070f
0e0c18100000,00c070783c3e7e7e,40733f3f1f
0f0700,c0e0e06030100000,fefefcfcf8f0c000
,ff80808080808080,ffc171793d3f7f7f,c0f3b
fbf9f8f8780,ffffffdfdf9f1c1ff
510 DATAff80808080808080,c0f3bf9f8f8f8f7f
f,ffc171793d3f7f7f,ffffffdfdf9f1c1ff,ff80
bfa0afa8abaaa,aaaba8afa0bf80ff,ff01fd05f
515d555,55d515f505fd01ff
520 DATAタネ,ネタ,チノ,ハム,タヒ,フメ,リル,レロ,たつ,ちて,ねは
,ぬ
530 DATA040c0a0a070b1109,0f1e34240406030
c,20305050e0d08890,f0782c242060c030,0000
040400040c04,0001030303010000,0000202000
203020,0080c0c0c0800000
540 DATA00000000000000008200000000000000
082000000000,0000000000A000000000000000
004000000000000000,0000088000810001000D00
0D10010001000100030000,000003E0062004200
420042004600780000000000000000,8BD1DA0A
8BC4884A8BD10000F3918459F44587D38451
550 DATA00002002000000000400040000001007
200300000200,0000000000000000389744A244C
27C8044C244A28A97,0040440000030002000200
0100000000060000101800,0000218417C806600
4200C300420066013E821840000,080080000000
C0040000C00200020000000080080010
560 DATA1C106400C80058003000500048202608
A10430040801,00011B792DCCA00433964462241
22B76649C5BD00020
570 DATACGD374,OK4369,AC1107,CK79D5,QK22
B8,IE52D8,OG29E7,EE32E1,OA7586,CCE9E2,AA
E7F1,QK11EA

```

※行1901480はありません。



## 変数の意味

### テキスト座標

X、Y……ミクン(スプライト  
0、1)の位置  
X1、Y1……ミクンの移動  
方向  
X2、Y2……押されたキャラ  
の移動先

### その他の変数

A……パターンジェネレータ  
テーブルアドレス計算用  
A\$……キャラクタ作成用  
A\$(n)……ミクン以外のキ  
ャラ(0=タイル、1=スター、  
2=ムーン、3=ムーン・ボッ  
クス、4=エンpty・ボッ  
クス、5:ホール)  
B\$, C\$……データ読みこみ  
用  
C、D\$……フロアデータ展開  
用  
I、J……ループ用  
R……12=フロア番号  
U……ホールのイルミネーショ  
ン用(カラーテーブルデータ)  
S……スティック入力用  
V……ミクンまたは押された  
キャラクタの移動先にあるキ  
ャラクタコード(200=タイル、  
201=スター、203=ムーン、  
217=:ムーン・ボックス、226=  
エンpty・ボックス、234=  
ホール)  
Z……押されたキャラクタの識  
別番号(1=スター、2=ムーン  
ン)

## プログラム解説

### 10~30 初期設定

10 画面初期化/変数初期化  
/お待たせメッセージ/太文  
字処理  
20 キャラクタパターン設定  
/カラーテーブル設定/ミッ  
クン以外のキャラ作成/ステ  
ィック入力  
30 スプライトジェネレータ  
テーブル書きこみ/タイトル  
画面表示(スプライト拡大モ  
ード)/トリガー入力、スプラ  
イト標準モード

### 40~50 フロア初期化

40 画面消去/スプライト消  
去/フロアデータ展開(タイ  
ル、ボックスの表示)  
50 フロアデータ展開(ミッ  
クンの座標設定/スター・ホ  
ール表示)

### 60~70 ミクンの表示と移動

60 ミクン表示/GRAP  
Hキーチェック/スティック  
入力/偶数値無視/移動方向  
設定/トリガー入力  
70 移動先範囲チェック/キ  
ャラクタチェック/座標更新  
/行60へ飛び

80 押されたキャラのチェック  
(タイル、エンpty・ボッ  
クス、ホールなら画面外無視、座  
標更新/ムーン・ボックスなら  
行120へ)

### 90~110 スター・ムーンの移動

90 移動先範囲チェック/キ  
ャラクタチェック/移動/ホ  
ールチェック/座標更新/範



### 囲チェック

100 画面外へ飛び出したと  
きの処理  
110 ホールに入ったときの  
処理/クリア判定

120 ムーン・ボックス移動先範  
囲チェック/キャラクタチェッ  
ク/移動/ループ

130 フロアクリア(メッセージ  
/ミュージック/トリガー入力  
/フロア更新/オールクリアチ  
ェック/スプライト拡大モー  
ド)

### 140~170 エンディング

140~150 エンディング画面  
表示/ミュージック  
160 ミュージック  
170 メッセージ/トリガー  
入力待ち/プログラム終了

180 フロアリプレイ(メッセ  
ージ/ミュージック/トリガー入  
力待ち/ループ)

490 タイマ割りこみサブ(ホ  
ールのカラーテーブル書き換え)

500~510 ミクン以外のパタ  
ーンデータ(行20で読みこみ)

520 キャラ構成データ(行20で  
読みこみ)

530 ミクンのパターンデー  
タ(行30で読みこみ)

540~560 フロアデータ1(行

40で読みこみ)※1

570 フロアデータ2(行50で読  
みこみ)※1

※1 フロアは、横16×縦11。  
データはフロアデータ1、2と  
2段がまえになっている。それ  
ぞれの構造は以下のとおりだが、  
ムーンとエンpty・ボックス  
は初期配置できない。

### ■フロアデータ1

各マスについてムーン・ボッ  
クスを1、それ以外を0とする  
2進データ4個ごとに16進変換  
したもの(1フロアにつき16×  
11÷4=44文字)。

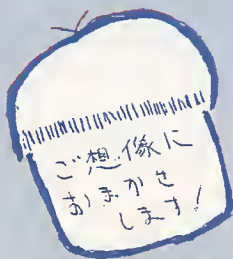
### ■フロアデータ2

フロアデータ1であいている  
部分にほかのキャラクタを入れ  
るためのデータ。1文字が1つ  
の座標を表し、左からミクン  
のX・Y座標、スターのX・Y  
座標、ホールのX・Y座標の6  
文字。座標系はすべて左上のマ  
スを(0、0)とし、ミクンに  
ついては座標値に65を加えてそ  
れをキャラクタコードとする文  
字に変換したもの、スター、ホ  
ールについては座標値を16進変  
換したものになっている。

ブねクラマから  
ひとこと

明日、テストがあるので

【中越章博】採用してくれてありが  
とう。マシン語のプログラムを作  
っていて挫折しかかっているとき、  
この採用通知。いい励みになりま  
した。完成したら送りたいと思い  
ます。明日テストがあるのでこれ  
にて……。



## プログラム確認用データ

使い方は  
58ページ

10>222	20> 7	30> 79	40>157
50> 59	60>211	70> 87	80> 13
90> 7	100>115	110>122	120>124
130>120	140>117	150>197	160>223
170>128	180> 93	490>111	500>178
510>193	520>121	530>127	540>205
550>237	560>227	570>148	

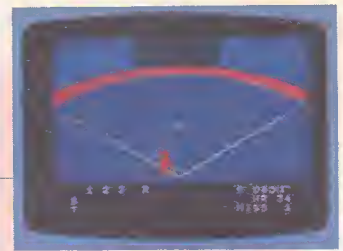


# 激突ホームランスタジアム

MSX MSX2/2+ RAM16K

BY 平平平平

遊び方は52ページにあります



```

10 DEFINT A-R:DEFSNGC,D,G,H,S-Z:COLOR15,1
2,1:SCREEN2,3:DEFFND(X,Y)=SQR(X^2+Y^2)
20 FORS=1TO7:READA$:FORZ=1TO16+(S>4)*8:S
$=S$+CHR$(VAL("&H"+MID$(A$,Z*2-1,2))):NE
XT:SPRITES(S)=S$:S$="":NEXT
30 READA$:FORZ=0TO31:PP(ZMOD4,(ZMOD16)÷4
,Z÷16)=VAL(MID$(A$,Z+1,1)):NEXT:FORZ=0TO
8:READU(Z),V(Z),W(Z):CIRCLE(125,330+Z*30
),305+Z*33,7,.8,2.3:NEXT:OPEN"GRP":"AS#1
40 LINE(80,0)-(167,35),4,BF:LINE(0,158)-
(255,191),1,BF:LINE(120,90)-(130,99),3,B
F:LINE(124,92)-(126,94),1,BF:GOSUB270
50 FORZ=1TO0STEP-1:READT$(Z),L(Z):FORQ=1
TO3:READN$(Z,Q),K(Z,Q):NEXTQ,Z
60 DRAW"C15BM10,80M125,151M240,80M125,15
2M10,80BM120,148U5R10D5":CIRCLE(125,330
),300,13,.8,2.3:CIRCLE(125,288),250,13,.8
,2.3:PAINT(125,36),13
70 FORZ=0TO2:PUTSPRITEZ,(0,209):NEXT:PSE
T(24,161),1:PRINT#1,"1P(KEY) ----[1]"SP
C(16)"1P(STICK) ---[2]"SPC(16)"2P -----
---[3]"SPC(16)"WATCH -----[4]"
80 AS=INKEY$:A=VAL(A$)-1:IFA<0ORA>3THEN8
0ELSEBEEP:LINE(0,160)-(255,191),1,BF:PSE
T(32,162),1:PRINT#1,"1 2 3 R":FORZ=0TO1
:PSET(16,184-Z*10),1:PRINT#1,T$(Z):C(Z)=
0:NEXT:DP=2:DB=0:I=0:Z=RND(-TIME)
90 M=0:R=0:P=1-P:I=I+P:GOSUB280:GOSUB300
:FORZ=9TO25:BEEP:PUTSPRITE0,(Z*4,120-ZMO
D2),L(P),3:NEXT:FORZ=0TO3:P(Z)=PP(Z,A,P)
:NEXT
100 X=125:Y=98:H=6:DH=0:C=0:E=0:F=0:J=1:
GOSUB240:GOSUB250:Y=Y+RND(1)*5-3:IFP(0)T
HENQ=RND(1)*400+400:FORZ=0TOQ:NEXT
110 IFSTRIG(P(2))=P(0)THEN110ELSEB=RND(1
)*9*P(0)+STICK(P(2))*(1-P(0)):U=U(B)*.7:
V=V(B)/2:W=(1+W(B))/2:Y1=RND(1)*6+140
120 X=X-U*(Y>115):Y=Y+V:H=H+W:V=V+.15:GO
SUB250:G=STRIG(P(3))*(1-P(1))+(Y>Y1)*P(1
):IFG=0ANDY<125THEN120
130 IFGANDE=0THEN140ELSEIFY<160THENW=W*.
7:GOTO120ELSEA$="STRIKE!":M=M+1:GOTO230
140 E=1:C=STICK(P(3))*(1-P(1))-B*(RND(1
)>.2)*P(1):J=2:GOSUB240:UA=U(B)-U(C):WA=W
(B)-W(C):J=3
150 IFY<142ORY>150ORABS(UA)>10RABS(WA)>1
THENFORZ=0TO99:NEXT:GOSUB240:GOTO130ELSE
PLAY"S9M300006L4C64D":Z=RND(1)*8+X+Y-274
+UA*6:V=RND(1)*10+3:W=RND(1)*40+95+WA*40
160 IFABS(U)/V>1.58THENF=1:V=V*.8
170 T=(RND(1)*26+32+K(P,I))/4-ABS(UA)*6-A
BS(WA)*6)/FND(FND(U/2,V),W):U=U*T:V=V*T:
W1=W*T:H1=H:S=W1/2/FND(U/2,V):GOSUB240
180 FORZ=-S+.5TOS+3STEP.5:X=X+U:Y=Y-V:W=
H1+S^2-Z^2:H=-W*(W>0):GOSUB250:IFPOINT(X
,Y+1)=13ANDPOINT(X,Y-H+2)=13THENX=X-U:Y=
Y+V:H=0
190 IFH>=.5THEN210ELSEIFPOINT(X,Y+2)=13T
HENFORH=0TO1:X=X-U:Y=Y+V:H=13-POINT(X,Y+
2):NEXT

```

```

200 H=0:Z=S+3:GOSUB250:BEEP
210 NEXT:D=FND(125-X,330-Y)
220 IFFTHENAS="F O U L":M=M+1ELSEIFD<299
THENAS="M I S S":M=M+1ELSEDH=FND(125-X,3
39-Y)-189:D$=STR$(INT(DH))+".m":A$="HOMER
UN"+SPACES(26)+D$:PLAY"S9M900004L16CN0CC
C8EN0EEE8GN0GG05C2":C(P)=C(P)+1:R=R+1
230 GOSUB260:GOSUB280:IFI=3AND(M>2ORP=0)
ANDC(0)>C(1)THEN310ELSEIFM<3THEN100ELSEI
FI-P<3THENAS="CHANGE!":GOSUB260:GOTO90EL
SE310
240 PUTSPRITE3,(0,209):PUTSPRITE0,(102,1
20),L(P),J:IFJ=2THENPUTSPRITE3,(115+U(C)
*3,126),L(P),6-W(C):RETURNELSERETURN
250 IFX<0ORX>255THENPUTSPRITE1,(X,208):R
ETURNELSEPUTSPRITE2,(X,Y),1,4:PUTSPRITE1
,(X,Y-H),15,-4*(Y-H>-1):RETURN
260 PSET(98,10),4:PRINT#1,A$:FORZ=0TO999
:NEXT:LINE(160,26)-(98,10),4,BF:RETURN
270 COLOR9:LINE(255,191)-(182,161),1,BF:
PRINT#1,SPC(32)"サキとつ"SPC(29)"ホムラン"SPC(
28)"スタジアム":COLOR15:RETURN
280 LINE(255,192)-(182,164),1,BF:PRINT#1
,"MISS ":M:IFR>0ORM=3THENLINE(24+I*16,19
2-P*10)-STEP(-16,-8),1,BF:PRINT#1,USING"
##":R:LINE(96,192-P*10)-STEP(-16,-8),1,B
F:PRINT#1,USING"##":C(P)
290 IFDH>DBTHENDB=DH:LINE(98,174)-(146,1
91),1,BF:PSET(98,184-P*10),1:PRINT#1,"*"
;D$:DP=P:RETURNELSERETURN
300 LINE(255,182)-(182,164),1,BF:PRINT#1
,T$(P)"N$(P,I):PSET(198,174),1:PRINT#1
,USING"HR ##":K(P,I):RETURN
310 PSET(98,10),4:PRINT#1,"GAMESET":GOSU
B270:C(DP)=C(DP)+.5:T=SGN(C(1)-C(0))/2+.
5:MS=" D R A W G A M E":IFT=.5THEN340
320 MS=" VICTORY "+T$(T)+" TEAM!":FORZ=1
6TO74:BEEP:FORQ=0TO2:PUTSPRITEQ,(Z*2-Q*3
2,120-ZMOD2),L(T),3+(Z=74)*2:IFZ=74THENP
LAY"S9M9000L1604CEG05C80DE4"
330 IFPLAY(0)THEN330ELSENEXTQ,Z
340 IFINKEY$<>" "THEN340ELSELINE(188,67)-
(56,60),1,BF:Z=3
350 COLORZ:PRINT#1,M$:IFINKEY$=CHR$(13)T
HENLINE(56,60)-(188,67),12,BF:LINE(98,10
)-(153,20),4,BF:LINE(0,160)-(170,191),1,
BF:COLOR15:P=0:DH=0:GOTO70ELSEPSET(56,60
),1,Z=Z+2+(Z=15)*14:GOTO350
360 DATA C0D8DCD89BCFEFEFEBC3C386C44C6E
0,000C0E0C1C3E3F3F3E3C1C3C3636070,606C3
E3C1C1E3E3F3F3D3C1C1E3B6070,800000000000
0000,00001FF800000000,00000080FF1F0000,0
000080F03C0F07
370 DATA 1000100100101100010001100001110
0,0,7,0,0,8,1,1,7,1,1,6,0,1,5,-1,0,6,-1,
-1,5,-1,-1,6,0,-1,7,1
380 DATA S,6,ひるさほ,34,いけあま,40,わにっしゅ,48,T
,11,ガウミ,23,よかつた,31,へるた,46

```



## 変数の意味

### スプライト座標

X、Y……ボールの影の位置  
 ●スプライト座標に関わる変数  
 H……ボールの高さ(影とのY座標差)  
 H1……打球の高さ初期値  
 D……打球の飛距離  
 T……打球ベクトル(方向と距離)調整値/勝利チーム  
 U、V……ボールの影の移動方向  
 W……打球の高さ方向の速度  
 W1……打球の高さ方向初速度  
 Y1……コンピュータのスイングタイミング(ボールの影のY座標)

### その他の変数

A……ゲームモード(ただし表示される数字より1少ない)  
 AS……データ読みこみ用/キー入力用/スコアボードメッセージ  
 B……投球コース  
 C……スイングコース  
 ※投球コース、スイングコースとも、0が中央、上が1など、STICK関数の方向に対応している  
 C(n)……チームnの合計得点(n: チーム識別番号。0=後攻チーム、1=先攻チーム)  
 D\$……飛距離表示用  
 DB……最大飛距離  
 DP……最大飛距離を出したチーム  
 DH……飛距離  
 E……2回以上のスイングを無視するためのフラグ  
 F……ファールフラグ  
 G……スイング中であることのフラグ  
 I……回  
 J……バッター表示用スプライト  
 K(n, m)……チームn、打順mの打者のホームラン数  
 L(n)……チームカラー  
 M……ミス数  
 M\$……結果メッセージ  
 NS(n)……選手名

P……現在の裏表=攻撃中のチーム

P(n)……各種フラグ

P(0): 投手側判別用(コンピュータなら1)

P(1): 打者側判別用(コンピュータなら1)

P(2): 投手側のスティック番号(コンピュータのときは0)

P(3): 攻撃側のスティック番号(コンピュータのときは0)

PP(n, m, l)……ゲームモードがm+1、現在のイニング(表か裏か)がlのとき配列Pに代入するデータ

Q……コースデータ読みこみ用/コンピュータの投球タイミング設定用/勝利チームデモ用

R……イニング得点

S……スプライトパターン定義用/打球ベクトル(方向と距離)調整値

S\$……スプライトパターン定義用※スプライトパターン番号: 1=かまえているバッター、2=スイングしているバッター、3=振りおわったバッター、4=ボールおよび影、5=高目スイングのバット、6=水平スイングのバット、7=低目スイングのバット

T\$(n)……チーム名

U(n)……コースnのX成分(外角が正)

UA……投球コースとスイングコースの左右差

V(n)……コースnの球速(影の速度)

W(n)……コースnのY成分(高目が正)

WA……投球コースとスイングコースの高低差

Z……ループ用/乱数初期化用/結果表示イルミネーション用

## プログラム解説

10~60 初期設定

10 変数初期化/画面初期化/ユーザー関数定義

20 スプライトパターン定義

30 配列PP、コースデータ

読みこみ/外野席描画

40 スコアボード描画/メッセージ部クリア/マウンド表示、タイトル表示

50 チームデータ読みこみ

60 ファールライン、ホームベース/フェンス描画

70~80 試合ごとの初期化

90 各イニングのスタート

100~130 投球

100 バッターかまえる/ボールと影表示/コンピュータの投球タイミング調整

110 トリガー入力待ち/投球コース設定/打球ベクトル計算/コンピュータのスイングタイミング設定

120 座標更新/ボールと影の移動/スイングチェック

130 スイングチェック/見逃しチェック

140~170 スイング

140 スイングコース設定/スイング表示1

150 空振り時の判定/スイング表示2/効果音/打球ベクトルの計算

160 ファール判定

170 打球ベクトルの計算/スイング表示2

180~210 飛球処理

180 座標更新/ボールと影の移動/フェンスにあたったときの処理1

190~200 フェンスにあたっ

たときの処理2/着地/ボールの表示

210 飛距離計算

220~230 勝負のあと

220 ファール判定/ミス判定/表示用距離計算/メッセージ作成/効果音/得点更新

230 メッセージ、ミス数表示/チェンジ判定処理

240~300 サブルーチン群

240 スイング中のバッター表示

250 ボールと影の表示

260 スコアボードへのメッセージ表示

270 タイトル表示

280~290 ミス数表示等

300 バッターデータ表示

310~350 終了とリプレイ

310 メッセージ等表示/勝利チーム判定/引き分け判定

320~330 勝利チームデモ

340 キーバッファクリア/メッセージ消去

350 結果表示/リターンキーチェック/リプレイ/イルミネーション

360~380 データ

360 スプライトパターンデータ(行20で読みこみ)

370 配列PPのデータ/コースデータ(行30で読みこみ)

380 チームデータ(行50で読みこみ)

プロケラマから  
ひとこと



## Mファン編集部の心理を読んで

【平平平】新入りのくせに、これも採用されてしまった。うれしいけど、これからハマりそうぞこわい。激ベナそっくりの画面と操作性(どこが?)は、ストーリーをシーズン中より熟くすることを保証しません。Mファン編集部の心理を読んで、プレイヤー側をTチームにしたのが採用のポイントでしょう。でも現在のチームとはいっさい関係ありませんからね。

## プログラム確認用データ

使い方は  
58ページ

10>184	20>91	30>31	40>154
50>180	60>159	70>132	80>21
90>228	100>90	110>198	120>146
130>94	140>247	150>109	160>143
170>121	180>139	190>224	200>135
210>206	220>95	230>164	240>64
250>142	260>177	270>77	280>216
290>110	300>180	310>52	320>55
330>17	340>244	350>235	360>160
370>188	380>57		





ON AIR: 8 JAN., 1990

# AVフォーラム

塾長：よつちゃん

寒い寒い、いやー冬は寒くてたいへんだ。でも、雪が降るとかおみそかに正月とか、スキーだとか、冬ならではの楽しみもあるし、まあ許してやろう。



## 規定部門 お題は「冬」

今回は規定部門の作品が粒ぞろい、イラストも含めて8作品が採用された。うーん、お題が良かったのかな。ではまず、谷口クン(MSX)の「初雪や……」。「二の字二の字の下駄の跡」というわけですね。シンプルかつストレート。



『初雪や……』岡山県・谷口聡

```
10 COLOR14,15,15:KEYOFF:CLS:SOUND7,55:FORI=23TO1STEP-2:LOCATE13,1:PRINT"="::SOUND8,11:FORK=0TO20:NEXT:SOUND8,0:FORJ=0TO500:NEXT:LOCATE14,1-1:PRINT"=":SOUND8,11:FORK=0TO20:NEXT:SOUND8,0:FORJ=0TO500:NEXT:NEXT
```

ビジュアルねたますいぶん投稿されるようになってきて、写真点数が毎月増加しています。KFM.Mk2クン(M)の「大雪のあとしまつ」は、右の写真を見ただけで内容の想像がつかます。ブルドーザで雪かきをしながら動いていく。1行でこれだけ表現できれば優秀です。



『大雪のあとしまつ』兵庫県・KFM.Mk2

```
10 COLOR15,1,1:SCREEN2,1:SPRITES(1)="リレ zey":LINE(0,140)-(255,196),15,BF:FORI=0TO255:PUTSPRITE1,(I-8,136),6:CIRCLE(I,140),12,1:PAINT(I,140),1:FPRP=51TO1STEP-2:SOUND9,P:NEXT P,I
```

雪を素材に取りあげた第3作品はちょっと冗談がきつい。MACK竹中クン(MSX)の「スプラッタースキー」は、娯楽にうつつをぬかす昨今の婦女子に捧げたい作品です。いや、私も遊びたいんだけど、この忙しいのは何とかならんかね。やれやれ、八つ当たりもしたくなる。で作品は、軽快に滑っていたある一瞬恐怖の事故が起きてまっ白な雪にまっ赤な血潮が……。



『スプラッタースキー』東京都・MACK竹中

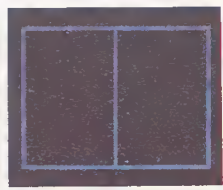
```
10 COLOR8,15,15:SCREEN3:OPEN"GRP:"AS#1
20 SOUND7,1:SOUND6,4:SOUND8,16:SOUND12,15:SOUND13,14:FORI=0TO4000:NEXT:SOUND7,56:SOUND1,25:SOUND12,25:SOUND13,9
30 DRAW"BM60,60":PRINT#1,"クエー":FORI=0TO220:CIRCLE(0,I),I,8:NEXT:END
```

東京は「温室効果」っていうんでしょうか。年々冬が暖かくなっていくようで、そのわりに夏は冷夏だったりして、空気は悪いし人間はやたら多いし、いや、冬の話なんですが、それでもやっぱり朝起きたときとかはふんから出るのがつらい。すっかり冷えた部屋でパソコンのキーボードをさわるのもさむざむしいこととありおりはべり、藤田クン(MS)。

『こごえる』新潟県・藤田康司

```
10 CLS:PRINT"--いままてのキーをたたくおと--":FORI=0TO1000:NEXTI
20 PLAY"V1504S4M100C64D64R8C64D64C64D64C64D64R16C64D64R64C64D64":FORI=0TO1500:NEXTI
30 CLS:PRINT"--さむいふゆ、キーをたたくおと--":FORI=0TO1000:NEXTI
40 PLAY"V1504S4M100C64D64R2C64D64R2C64D64R8C64D64R2C64D64R2C64D64R8C64D64"
```

冬の窓から降ってくる雪を見ていると、けっこうきます。とくに、空を見あげてどこから雪が降ってくるのかを見極めようすると、逆に雪の中に吸いこまれていくようで不思議な気分。そういうわけで、平野凡平太クン(M)の『冬の夜空・雪の物語』、名作です。カラー文の切り換えも、ここに頂点をさわめた感があります。



『冬の夜空・雪の物語』\*愛知県・平野凡平太

```
1 COLOR15,0,0:SCREEN5:FORA=1TO20:B=RND(1)*300+30:C=-RND(1)*120:E=RND(1)*.5+1
2 FORD=1TO14:PSET(B,C),D:B=B-1+E:C=C+3+E:IFC<212THENNEXT:GOTO2
3 NEXTD,A:LINE(5,5)-(250,206),15,B:PAINT(3,3),15,15:LINE(125,0)-(129,211),15,BF:COLOR=(15,4,4,4)
4 FORA=0TO13:B=(A+1)MOD14:COLOR=(A+1,0,0,0):COLOR=(B+1,7,7,7):NEXT:GOTO4
```

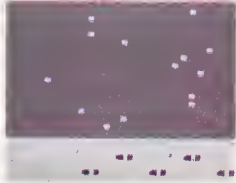
ろんぐTEAMクン(MSX2)、2+までもうすぐですが、今回は見事にはずした作品で採用されてしまった。波の音も、夏は爽やか、冬は冷え冷えとしている。これを表現するのに、単にノイズの周波数を切り換えるだけ(SOUND6の指定を10と31にする)でほかになんにもしていないという大胆さ。

『夏と冬と海』石川県・ろんぐTEAM

```
10 SCREEN1:WIDTH29:SOUND7,7
20 U=10:PRINT"なつ の うみ":GOSUB60:FORI=0TO9999:NEXT
30 CLS:U=31:PRINT"ふゆ の うみ":GOSUB60:FORI=0TO5999:NEXT
40 PRINT"....."
50 GOTO 50
60 SOUND6,U:SOUND8,16:SOUND12,60:SOUND13,14:RETURN
```



FLOWERクン(MSX2)も2+までです。さすがに複合技が力を感じさせます。雪がしんと降り積もる草原を、トボトボと歩いていく男ありき。足取りは重く、いまにも倒れてしまいそう。画面左に消えてひと安心と思ったら、また画面右から現れる。ううう、つらいぞ。人生は長い坂を重い荷を負って行くが如し。花も嵐も踏み越えて、行くが男の生きる道。背後に深いストーリーを感じさせるドラマチックな作品です(ってこともないですけど)。



### 『雪の草原』 神奈川県・FLOWER

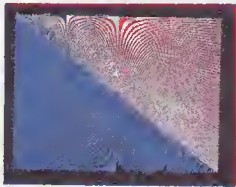
```
10 SCREEN1,2:WIDTH32:COLOR15,
14,1:CLS:FORI=0TO20:READ$;VP
OKE14336+I,VAL("&H"+AS):NEXT
20 KEYOFF:AS=CHR$(27):B=2
30 VPOKEB204,255:PRINTCHR$(11);
TAB(RND(1)*32)"●"AS"Y2
"STRINGS(32,96)::A=A+1
40 IF A<25 THEN 30 ELSE A=0:B=(B+1)
MOD11:IF B<3 THEN FORI=1TO8:PUT
SPRITE1,(0,209):NEXT:GOTO30EL
SEPUTSPRITEB-2,(332-B*32,160+
(BMOD2)*16),1,0:SOUND7,55:SOU
ND6,30:PLAY"SM500C8":GOTO30
50 DATA$E,FE,FE,FE,3E,00,00,0
0,00,00,00,00,00,00,00,1E,
1F,1F,1F,1E
```



①ますます好調EM(MSX2)の作品は現代女子の傾向を鋭くキャッチ、むかしは誰も思いつかなかったダウンアンダーの流刑地、今は南海のLAと化したオーストラリアさんす

### 自由部門 ウルトラマン

規定部門が盛りあがったので、自由部門はサラッと行きましょう。まずはモアレを利用した哀上男クン(M)のビジュアル作品。銀が見あたらないので青銅になった、とのことでエジプトふうだ。



#### 『黄金と青銅』\*大阪府・哀上男

```
10 SCREEN7:FORI=-211TO211:LIN
E(0,I)-(511,I+211),(I>0)*7+8+
((I+211)MOD4)*2:NEXT
20 GOTO20
```

次は、かなり迷ったのだが結局採用してしまった、五衛門、寺分クンの『ウルトラマン』。3分たつて胸のカラー・タイマーが点滅しはじめたところ。もっとギャグの質を高めたいと思いつつも、「ゲロゲロ」とか口走ってる塾長である。ましてや、ウルトラマンをや。8マンやオバQもよろしく。アニメのがきデカがくだらん。

ああ、いやだ、いやだ。

#### 『ウルトラマン』\*千葉県・五衛門、寺分

```
10 FORI=0TO30:COLOR 15,14,8:S
CREEN5:CIRCLE(120,120),10,6:P
AINT(120,120),6
20 SETBEEP1,3:BEEP:SETBEEP2,4
:SETBEEP1,3:BEEP:SETBEEP2,4:S
ETBEEP1,3:BEEP:SETBEEP2,4:BEE
P:NEXTI
30 SETBEEP1,4
```

いやー、やられた。AOTAXクン(MSX2)のセンスに脱帽します。戦車の音なんてありきたりだし、それをループにするのも至極かんたんなのですが、題を「戦車が1台、戦車が2台……」としたところで(つまり、「羊が1匹、羊が2匹……」という不眠症対策が戦車になってるわけで)サイヨーの旗がピーンと掲げられたのだった。

#### 『戦車が1台、戦車が2台……』 神奈川県・AOTAX

```
10 FORI=0TO13:J=J+34.2:SOUNDI
,MOD256:NEXT
```

おなじみのドン、Romiクン(MSX)の今月の作品は「日本の四季」。「塾長ねらいの日本の美を追求した作品で」と、すっかり見透かされている。スペースキーで春夏秋冬が切り換わり、春は満開の桜、夏はまぶしい緑、秋は紅葉、冬はすっぽり雪で覆われる山々の風情が美しい。色の変化がなめらかなのがウリです。今回は花札とか浮世絵ふうのがいいな。それにしても、格下げしたのにもうMSXまできてしまった。



#### 『日本の四季』\*兵庫県・Romi

```
1 COLOR15,0,0:SCREEN5:CIRCLE(
40,200),100,,,1.3:CIRCLE(170
,200),130,,,1.6:PAINT(0,0),4
,15:PAINT(0,200),2,4:OPEN"GRP
:"AS#1:PS="V1007L16CEGAB"
2 R=7:G=3:B=3:AS="はる":GOSUB3:
R=1:G=5:B=1:AS="なつ":GOSUB3:R=
5:G=1:AS="あき":GOSUB3:R=7:G=7:
B=7:AS="ふゆ":GOSUB3:GOTO2
3 PSET(120,40):PLAYPS,"R32"+P
$:PRINT#1,AS:MR=(R-R1)/7:MG=(
G-G1)/7:MB=(B-B1)/7:FORI=1TO7:
COLOR=(2,R1+MR*I,G1+MG*I,B1+
MB*I):NEXT:R1=R:G1=G:B1=B:FOR
I=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:RETU
N
```

最後を飾るのは、谷口クンの2本目。日没の海、船が夕日の中を通りすぎていく。遠く響く機械音が情緒をふくらませる。船の影とかも、単純なスプライトなんですがいいですね。あー、夏もいいなあ。テントで浜辺にキャンプ、料理はかんたんカレーライス。夜になったら花火大会で盛りあがったりして、こら、他人に向けちゃ危ないつつたでしょ/夏は遠いなあ。あのころの火薬のにおいがなつかしい。



#### 『SUNSET』岡山県・谷 聡

```
10 SCREEN2,1:KEYOFF:COLOR,8,1
:CLS:X=255
20 CIRCLE(128,109),50,9:PAINT
(128,109),9,9:LINE(0,109)-(25
5,191),6,BF
30 SPRITES(0)=CHR$(4)+CHR$(12)
+CHR$(255)+CHR$(127):SPRITE$
(1)="J$"+CHR$(8)
40 SOUND0,5:SOUND1,20
50 SOUND12,0:SOUND13,10
60 SOUND8,16:GOSUB80:IFX<0THE
NX=255
70 SOUND8,0:GOSUB80:IFX<0THEN
X=255:GOTO60ELSE60
80 FORI=0TO300:PUTSPRITE0,(X,
100),1,0:PUTSPRITE1,(X,110),1
,1:X=X-.1:NEXT:RETURN
```

### 4月号のお題「ヨーロッパ」

すでに塾生の広く知るように、塾長は89年の暮れ1か月のヨーロッパ旅行から帰ってきたばかりである。そこで、土産話(みやげばなし、と読む)、自慢話の数々に合わせて4月号では「ヨーロッパ」をお題とすることに決定した。自由化でゆれうごくヨーロッパ事情を反映するもよし、脳天気なバカぶれもよし、優れた作品の数々を待つ当方締切1月末応募方法左頁下/イラスト・自由部門も募集中  
駅カラ5分1F日当マア角部屋。

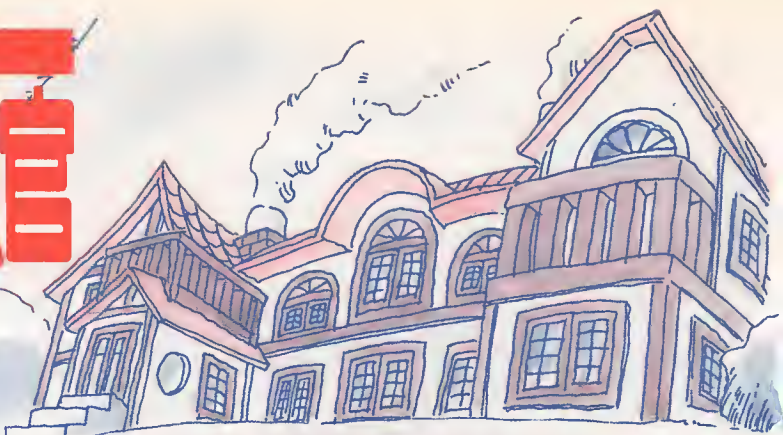


このページは要♪です!

# FM音楽館

今回はほぼ適当な長さのプログラムがでそ  
いました。ページの都合というもあります  
が打ちこむ側から考えても、このくらいで楽  
しめるといいですね。3分とか4分のちゃ  
んとした曲を作ろうとすると、20行や30行で  
はとても収まらないのですが、おもしろいポ  
イントだけに絞ってそこを聴かせるようにす  
ると短いプログラムでも十分。掲載されやす  
さという点から考えるなら、このへんがねら  
いめということになります。

■楽評：よっちゃん



## 「タライアスより」 エレクトリック・ファンのテーマ ◎埼玉県・島田隆行の作品◎

まずはじめは、島田クンの『エ  
レクトリック・ファンのテー  
マ』。タライアスの2番目のボス  
の音楽です。16分音符の細かい  
フレーズがプチプチしていてカ  
ッコイイ。

プログラムを見て気づくのは  
データの作り方のスマートな点  
です。16分音符の細かいフレー  
ズがいくつか出てくるので、デ  
ータ作りがけっこうめんどりに

なりがちなのを、もとのフレー  
ズをA\$として作っておいて、  
それをA3\$, D1\$, F\$,  
F1\$, F2\$に利用している。  
これでかなりの打ちこみをはぶ  
くことができます。それに、あ  
らかじめPLAY文の前で設定  
しているので、PLAY文のな  
かでの計算もはぶけるので、演  
奏の遅れを避けることもできる。  
まさに一石二鳥です。

```
10 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
20 CLEAR 1000:TS="T150"
30 A1$="L4V1205010FGACDFDFGACDFD"
40 A2$="FGA>C>BGADFGA>C>BGA"
50 B1$="V1005024L8D2.&DCDCDCDCDF"
60 B2$="V1005GCCDCDFDR1FFV11GGV12AA>V13C
D"
70 C1$="05V12024L2DEFGFED1"
80 C2$="05DC>BA>DC>BA"
90 AS="04L16D>DC>A>FDA>C04D>DC>A>FDA>C"
100 A3$="V12016"+AS+AS+AS+AS
110 D1$="025V12"+AS+AS+AS+AS
120 E$="V11024L804D>D<D>D<D>D<D>D"
130 E1$=E$+E$+E$+E$
140 F$="016"+AS:F1$="V6"+F$+F$+F$+F$
150 F2$="V12R16"+F$+F$+F$+F$+"64"
1000 PLAY #2,TS,TS,TS,TS,TS,TS
1010 PLAY #2,A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$
1020 PLAY #2,A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$
1030 PLAY #2,A2$,B2$,C2$,D1$,E1$,F1$
1040 PLAY #2,A2$,B2$,C2$,D1$,E1$,F1$
1050 PLAY #2,A3$," "," "," "," "," ",F2$
2000 GOTO 1000
```

## Welcome ◎熊本県・FICTLASの作品◎

FICTLASクンから送ら  
れてきた「Welcome」は聞け  
ばわかるように、「WANDER  
ERS FROM Y's」のシ  
ョップ内のBGMをアレンジし  
たもの。静かめの音楽で、タリ  
ララと流れるメロディやベース  
ラインが魅力的だ。16小節がル

ープになっているのに、PLA  
Y文は2行しかなくて、つまり  
それぞれのデータは8小節ずつ  
まとまっている。曲がシンプル  
なので1行内に収まっているが、  
もう少しややこしい曲になると  
収まりきらなくなるかもしれな  
い。

```
10 '..... Welcome .....
20 _MUSIC(0,0,1,1,1,1)
30 _VOICE(06,016,012,031)
40 A1$="T145V1504L8B>ED>EGF>EDER8<B2G16A
16B16>C>16DGF+GBAGF+AR8E2EF+G2.T211GAGT1
45F+2D2E2.F+ED+2.GA
50 A2$="05B2.B>DD4.C16<B16A2A2.A>CC4.D16
C16<B4GAB2.B>DD4.C16<B16A2>C2<B4G4E1
60 B1$="T145V1305L4E<B>E<B>F<B>F+GADADE
C+F+E8F+8ECEf+8G8F+DF+AE<B>E<BB8F+8B8>D8
G8F+8E8D8
70 B2$="V805L8GGER8CR8ER8F+R8F+R8R2F+F+D
R8<BR8>>CR8<GR8GR8R2GGER8CR8ER8F+R8F+R8R
2F+F+DR8<BR8>CR8V10BAGF+E4
80 BA$="T145V805L4GR4GR4GR4GABR4BR4AR4AR
4GR2R4AR2R4F+R4F+R4D+8<B8>D8F+8B8A8GBF+8
90 BB$="V904L8BBGR8ER8GR8AR8AR8R2AAF+R8D
R8>CR8<BR8BR8R2BBGR8ER8GR8AR8AR8R2AAF+R8
DR8>CR8V10DC<BAG4
100 C1$="T145V905L8C4>CC<C4>CC<C4>CC<C4>
CC<E4>EE<E4>E<E+F+4>F+F+<F+4>F+F+<A4>AA<
A4>AA<B4>BB<B4>BB<G4>GG<G4>GG<G4>GG<G4>G
G
110 C2$="V1205L4C.>C8<R8G8B<B.>B8R4G<B4.
>B8R8G8BC8R8>C2.<C.>C8<R9G8B<B.>B8R4G<B4
.>B8R9G8BC8R8>C2.
120 PLAY#2,A1$,B1$,BA$,C1$
130 PLAY#2,A2$,B2$,BB$,C2$
140 GOTO 120
```



## ラバースコンチェルト

◎兵庫県・T&MSOFTクンの作品◎

初投稿のT&MSOFTクンはとってもラッキー。プログラムやアレンジ、ドラムの使い方などは平均的なのだが、行420のTRANSPPOSE文ゆえに採用されました。

ひととおり演奏し終わってふたたび行330にもどろうというその時、グニョーとTRANSPPOSEがかかり、演奏全体の音の高さがずれていく、こ

がよい。ふつうは音の高さの微調整に使ったり、PSGと音の高さを少しずらして(PSG音源にはTRANSPPOSEがかからない)音の厚みを作るのに用いるのですが、ここでは演奏中の音の高さをそのままずらしていくという荒技になっている。いいぞ、いいぞ。こういったふつうは使わないやり方のユニークなサウンドを待ってます。

```

10 ' ラバース・コンチェルト ハッハさっきょく ランデルヘンさっきょく
20 _MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
30 _VOICE(012,016,016,00,00,00)
40 A$="T180L805V12":B$="T180L106V10":C$="
T180L4":D$="T180L404":E$="T180L403":F$="
T180":PLAY#2,A$,B$,B$,B$,C$,D$,E$,F$
50 A1$="C2<FGAB->C2.C4"
60 A2$="D4C4<B->CDEF2<F2"
70 A3$="B-2>C<B-AGA2B-AGF"
80 A4$="E2FGAFG1)"
90 A5$="G2AGFGF2.R4">
100 B1$="AA":C1$="FF
110 B2$="G&A":C2$="E&F"
120 B3$="B-&A":C3$="G&F"
130 B4$="G2F2E4F4G4B-4"
140 B5$="B-2>C4<B-4A2.R4"
150 C4$="E2D2C4D4E4G4"
160 C5$="G2A4G4F2.R4"
170 D1$="R4FR4FR4FR4F"
180 D2$="R4ER4ER4FR4F"
190 D3$="R4FR4ER4FR4F"
200 D4$="R4ER4FR4FE2"
210 D5$="R4DR4EF2.R4"
220 E1$="R4AR4AR4AR4A
230 E2$="R4B-R4B-R4AR4A"
240 E3$="R4B-R4B-R4AR4A"
250 E4$="R4GR4GR4B-B-2"
260 E5$="R4GR4B-A2.R4"
270 F1$="FR8FR8FR8FR8FR8A8A8"
280 F2$="B-R8B-R8B-R8B-8A8A8DR8D8"
290 F3$="GR8GR8GR8GR8FR8FR8DR8D8"
300 F4$="GR8GR8GR8GR8>CR8C8C8<B-8A8G8"
310 F5$="GR8GR8>CR8C8<F4C4F4R4"
320 G1$="B8B16B16BS8BS8B8B16B16BS8B16B16
":G2$=G1$+"B8B16B16BS8BS8S!16S!16B!16B!1
6S!C!16S!C!16S!C!16S!C!16":G1$=G1$+G1$
330 _TRANSPPOSE(-200):FORI=1TO3
340 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$,G1$
350 PLAY#2,A2$,B2$,C2$,D2$,E2$,F2$,G1$
360 PLAY#2,A3$,B3$,C3$,D3$,E3$,F3$,G1$
370 PLAY#2,A4$,B4$,C4$,D4$,E4$,F4$,G1$
380 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$,G1$
390 PLAY#2,A2$,B2$,C2$,D2$,E2$,F2$,G1$
400 PLAY#2,A3$,B3$,C3$,D3$,E3$,F3$,G1$
410 PLAY#2,A5$,B5$,C5$,D5$,E5$,F5$,G1$
420 IFI=1THENFORJ=-200TO200STEP8:_TRANSP
OSE(J):NEXTELSEIFI=1THENFORJ=200TO0STEP-
5:_TRANSPPOSE(J):NEXT
430 NEXT:PLAY#2,"","","","","","",G2$
440 GOTO 330

```

## EXPRESS!

◎埼玉県・GAN-P☆の作品◎

もはやおなじみ、GAN-P☆クンの「EXPRESS!」は、ハッハッハ、大笑いだ。「曲調はYMOの「ライディーン」と「テクノポリス」を足したようなゲームミュージックっぽいものだ」と本人もコメントしております。これがほんとにそっくりで、顔がほころんでしまう。幸宏のドラムのクセとかもばっちりコピーしてある。

YMOなんか知らないよっていう人も増えてきていると思うので、ここで短い解説を加えておこう。正式なバンド名は「YELLOW MAGIC ORCHESTRA」、泣く子も黙る坂本龍一、MICAバンドでも有

名な高橋幸宏、洗濯機のへんなおじさん細野晴臣の3人で約10年前に結成され、シンセサイザを多用したディスコ・ビートは「テクノ」の愛称のもと全世界的に影響を与えた。

今でこそコンピュータで音楽するのはあたりまえ(FMパックもそのひとつだし)ですが、当時はデジタル機器に合わせて演奏する姿はテクノな未来を感じさせ、もみあげのないテクノカットやモノクロのファッションとともに青少年にたいへんな影響を与えたものだった。いまだにゲームミュージックにはその名残りがあってこの作品にも伝統の重みを感じるのであった。

```

10 '—— Express!
20 '(c) GAN-P* SOUND PERFORMANCE LABO
30 '——( Dreams of Electric Man )
40 _MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1):CLEAR700
50 PLAY#2,"T1640420V108Y2,7Y7,2">,"T1640
420V102","T1640420V94","T164L8">,"T164L
8">,"T1640120V113Q5L8<<","T164V60A9
60 '—— Code
70 A1$="L1DC":B1$="L1B-A":C1$="L1GF
80 A2$="DE-":B2$="B->C<":C2$="GA-
90 A3$="LY7,3D.C.<B->C.C.Y7,2C8
100 A5$="LE-.F.D&D1":B5$="L>C.C.<B-&B-1
110 B3$="LB-.A.G.A.A.A8
120 C3$="LG.F.E-.F.F.F8":C5$="LG.A.G&G1
130 '—— Rythm
140 R1$="HS!8H8HS!8H8S!M24S!M24S!M24S!B!
24S!B!24S!B!24BM8S!16S!16
150 R5$="HBM8H8S!8H8HBM8HBM8S!8H8 HBM8H8
S!8H8":R1$=R5$+"HBM8HBM8H8S!8H8"
160 R2$=R5$+"S!M16S!16S!8S!M8S!16S!16
170 R8$="HS!16S!16BM4HS!16S!16BM4HS!16S!
2...HS!16S!16S!8
180 '—— Melody
190 D1$="014V14Q8RGAB-AGFG&G4D2&D
200 D2$="F4.E-4.CD2&DE-4F4
210 D3$="09V12Q5GAB-G4F4G4AB->CD&GF&C<
220 D4$=">D&C<B-&AFFR8Q762.Q5DE-F
230 D5$=">E-&DC<B-A&GFG&G1Q8
240 D6$="06V9Q5<CC<G&B->C<G&B->C4CDDE-E-
":D7$=D6$+"F&G":D6$=D6$+"D<B->"
250 D9$="014V11Q8L16":D5$="GB->D<GB->D<GB
->D<GB->D<GB->D<F":D9$=D9$+D5$+D5$+"L8"
260 E1$="014V12R>DDDDDDC24D24C4&C24<A2
270 E2$=">C4.<B-4.GA2R8A32B8..>C4<
280 E3$="02V13L1GB-":E4$=">CD2F2<
290 E5$="LE-.F.G&G1L8":D8$="<FE-DC1.>
300 E6$="06V9Q5<GGD&FGD&FG4GAAB-B-":E7$=
E6$+">CD":E6$=E6$+"AF">:E8$="C<B-AG1.>Q
310 E9$="014V9Q8L16":E5$="DFADFAADFADFADFA
B-":E9$=E9$+E5$+E5$+"L8"
320 EA$="05V10L16Q6GFGFR16GFGB-AFGR16GFG>
C<AFGR16GFGFR16>CD<FGR16GFG

```

### 投稿募集

FM音楽館ではFMパックやMSX2+のMSX-MUSICを使った演奏プログラムを募集しています。クラシックからポピュラー、GMなどジャンルは問いません(オリジナル作品がいちばんいいな)。プログラムのあて先は、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「FM音楽館」係です。住所・氏名・電話番号・作品のもととなった資料のことを同封してください。



```

330 '—— Bass
340 F1$="G>G<G>GR8G<G>G<F>F<F>FR8F<F>F<
350 F2$="G>G<G>GR8G<G>G<A->A-<A->A-R8A-<
A->A-<" : F3$="GGGFR8F4G4>G<G>G<F>FR8F<
360 F5$="G>G<G>G<G>G<G>G<": F5$=F5$+F5$
370 F8$="G>GR8<FG>G<R8FG>@24V12B-&A@12VF
<G>@24V12Q3GQ5<@12VG>@24V12Q3GQ5<@12V
380 '—— Play
390 PLAY#2,"", "", "", "", "", "", R1$
400 FORR=1TO2:FORP=1TO2:RF$=R1$:FORS=1TO
2:PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$,R1$
410 PLAY#2,A2$,B2$,C2$,D2$,E2$,F2$,RF$
420 RF$=R2$:NEXT:RF$=R1$:FORS=1TO2
430 PLAY#2,A3$,B3$,C3$,D3$,E3$,F3$,R1$
440 PLAY#2,A3$,B3$,C3$,D4$,E4$,F3$,RF$
450 RF$=R2$:NEXT
460 PLAY#2,A3$,B3$,C3$,D3$,E3$,F3$,R1$
470 PLAY#2,A5$,B5$,C5$,D5$,E5$,F5$,R2$
480 NEXT:FORR=1TO2
490 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D6$,E6$,F1$,R1$
500 PLAY#2,A2$,B2$,C2$,D7$,E7$,F2$,R1$
510 NEXT:IFR=1THENPLAY#2,A5$,B5$,C5$,D8$,
E8$,F5$,R8$:NEXTELSENEXT
520 PLAY#2,"", "", "", "", "", "", F8$,R1$
530 PLAY#2,"", "", "", "", "", "", F8$,R2$
540 FORS=1TO2:PLAY#2,"", "", "", "", D9$,E9$,F8
$,R1$
550 PLAY#2,"", "", "", "", D9$,E9$,F8$,R2$:NEXT
:EF$=E3$:EG$=E4$:FORS=1TO10
560 PLAY#2,A3$,B3$,C3$,D3$,EF$,F3$,R1$
570 PLAY#2,A3$,B3$,C3$,D4$,EG$,F3$,R2$
580 IFS=2THENEFS$=EA$:EG$=EA$
590 IFS=6THENEFS$=E3$:EG$=E4$
600 NEXT:PLAY#2,A3$,B3$,C3$,D3$,E3$,F3$,
R1$:PLAY#2,A5$,B5$,C5$,D5$,E5$,F5$,R8$
610 PLAY#2,"", "", "", "", "", "", F8$,R1$
620 GOTO390

```

## 「シャロム」より オープニングミュージック ◎埼玉県・Nami Systemの作品◎

これは珍しい、「シャロム」のオープニング。ちょっとパロックふうです。彼はどうも隠れた名曲を発掘するのがじょうずらしく、シャロムのほか、「シルヴィアーナ」のBGMとか「ザナック」とか、あまりメジャーではないゲームの音楽を勧めています。さて、このプログラムはデータの置き方がちょっと変わっているの、解説してみよう。まず行110から行220までにコンマ(,)で区切られた43個のデータがある。これを行40で文字変数

に読みこむ。行240は行50で読みこみ、行70で使う各チャンネルの初期設定。さらに行260から行380までで、どの番号の演奏データをどのチャンネルでどの順に演奏するかを設定、実際の演奏は行80で行っている。ふむふむ、最初に楽譜があってそれをデータ化し演奏させるにはいい方法かもしれない。REM文をつけておけば、データのチェックもたいした手間ではありません。こういうプログラムの工夫もだいじです。

```

10 ' SHALOM OPNING MUSIC
20 ' Arranged by Nami Systems
30 CALL MUSIC(0,0,1,1,1,1,1,1,1):DIM A$(
43),TK(18,6):X=1:Y=13:Z=8
40 FOR I=0 TO 43:READ A$(I):NEXT
50 FOR I=0 TO 6:READ P$(I):NEXT
60 FOR I=1 TO Y:FOR J=0 TO 6:READ TK(I,J
):NEXT J,I

```

```

70 PLAY#2,P$(0),P$(1),P$(2),P$(3),P$(4),
P$(5),P$(6)
80 FOR I=X TO Y:PLAY#2,A$(TK(I,0)),A$(TK
(I,1)),A$(TK(I,2)),A$(TK(I,3)),A$(TK(I,4
)),A$(TK(I,5)),A$(TK(I,6)):NEXT
90 X=Z:GOTO 80:DATA ""
100 'A Part 1-16
110 DATA G<G>A<A>B5G2L16,E8<G>CE<G>CE<A>
CFD(EFEFE)8DF,E8<G>CE<G>CE,DEDC14<B12A10
G8F6<GF>G1>,DEFE14D12C10<B8A6<BA>B1>
120 DATA CE<G>ECE<G>ECF<A>D(EFEFE)8DF,CE
<G>ECE<G>E,R16C8C8C8C8<B>DC<B>D,R16C8C
8C8C,EF,GF,G,L16FGFE14D12C10<B8A6B&B1>R2
,CD4:(EF)8,ED,EL16
130 'a Part 17-19
140 DATA L8Q5CE<G>ECE<G>ECE<G>ECE<G>EQ7,
L8Q5R8GR8GR8GR8GR8GR8GR8GR8GR8GR8GR8
8G8A8B8
150 'B Part 20-33
160 DATA E8EFG8GA(GAGAGAGAG)4AGFED8DEF8G
8F4E4C8CDE8C8C8CDEBEA,(GAGAGAGA)4(GAG)8F
ED2,(GAGAGAGA)4(GAG)8EFGAGFEDEF,R2>DEDC<
BAGF,C8CDE8EFE4FEDC<B8>BCD8E8DC<B>DC8<B8
A8AB>C8<A8AA-AB>C8CD-,D2EFEDC<B>CD
170 DATA CE<G>ECE<G>EDF<A>FDFD<BA>CEC<A>
C<A>C,DFDFDFD<B>,DFDFDFDF,R2GAGFEDEF,Q8L
16E1F2.D8<B8>A1,G4.FEDED<BAGF>,RGRGRAR>
<D<B>>RERE,RDR8<F8B8>D8<
180 'C Part 34-43
190 DATA L8G4.>(C<B>>C<EFG-G2.&G<GA->A4G
E4AGEG4.(FE)F2,E4.(EF)E.<BL16B>CDL8D4.(C
<B>>C2D4.(DE)D.<AL16AB>CL8C4.<(BA)B4G4L1
6>
200 DATA R8GG-G8>C<B>C8<E8F8G-8G4.BB-B4.
GA-(AGEC<A>CEA)1(GAGAGAGA)4(GAG)8FEFGFED
C<B>D,L8R8<EE->EFE.<BL16GABL8R8<AA->AB>C
<AB>CR8<DD->DEG-.DL16DEG-L8R8<GG->GABGF
D L16
210 DATA G>C<G>C<GEFG-GECEGEGA-AECEAECA
CGCFDFD,EFEBEFEB<ABA>EC<AB>CDEDADEDAGAG>
D<GFD<B>
220 DATA RGR8C8D8E-8RERERARARGR8F8D8F8,R
ERERARARG-RG-RGR8G8D8<B8>,L8<GGGGGEFG-GG
GGGGGGAEECCDDDDFFFFF,EEEE<BBGGAAAA>CC
CDDDDF-F-F-F-GGGG<GGGG>>
230 'PLAY DATA
240 DATA @36T96L16V9>,@2T96L16V10>>,@2T9
6L2V9>>,@14T96L17V10>,@14T96L16V9>,@5T96L
2V6,@33T96L2V7<
250 ' CH.Ft Vn Vn Hc Hc Ob Wb
260 DATA 00,00,00,00,01,00,00,00
270 DATA 02,00,14,06,08,14,10
280 DATA 02,00,15,06,08,15,11
290 DATA 02,02,14,06,08,14,10
300 DATA 03,03,16,07,09,16,12
310 DATA 04,13,04,04,05,04,13
320 DATA 00,17,18,00,00,18,19
330 DATA 00,26,30,20,00,26,32
340 DATA 00,27,31,21,23,27,33
350 DATA 00,26,30,20,24,26,32
360 DATA 29,28,25,22,25,28,33
370 DATA 34,38,42,36,34,38,40
380 DATA 35,39,43,37,35,39,41

```

## 「たこの海岸物語PARTⅢ」より エンディングテーマ ◎沖縄県・SHINBE'S SOUND'Sの作品◎

最後は、先月号にも登場した  
新垣クンの「たこの海岸物語P

ARTⅢ」。フフフ、ファンダム  
で採用された読者投稿のプログ







## 人気のファンダムのダウンロードを見る

ファンダムのゲームプログラムのダウンロードサービスのうわさは聞くけど、ところで実際は？



ファンダムのゲームプログラムは、基本的には自分の手で打ちこむのだけど、めんどろだという人のために、リンクスを通じてダウンロードのサービスをやっている。リンクスの会員になっていれば、いつでも無料(電話代はかかるけど)、プログラムが手に入る。このことはたいいていの人知っているのだけど、実際にどうやっているのかを、リンクスの会員以外の人に紹介したいと思う。通信を使えば、かんたんにプログラムのやりとりができるということはとてもおもしろい。リンクス以外の通

### ファンダムのダウンロードサービス

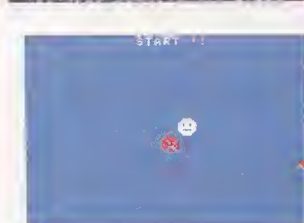
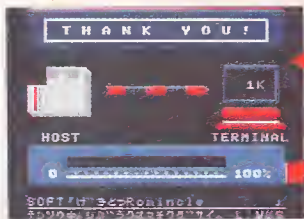
実際のダウンロードを右で紹介している(ここでは89年12月号分)。まず、リンクスについてMファンのコーナーのファンダムを選ぶ。説明はそこから。ダウンロードは1画面のものだと、ほんの数秒。マニュアルのダウンロードもあり。

信では、自分の作ったプログラムのアップロード(自分のマシンからセンターへ送ること)ができるものもある。リンクスにはないけど、実現できればこの方法でファンダムの投稿も可能だね。

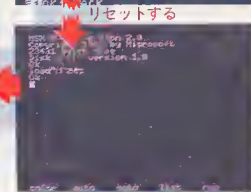
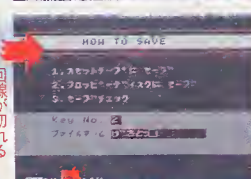
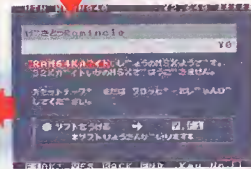
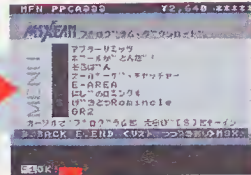
長いおしゃべりや遠距離電話にはNTTより、第二電電を利用したほうが得なときがある。みんなて知恵を働かせて、情報交換。というわけで、今月は千客万来の先月から、ひっそりと静かな月。腰を落ち着けてゆっくり話をしよう。ようこそ、新人のみなさま!

①番号を選んでダウンロードの始まり始まり

②いよいよダウンロード開始。1画面だとほんの数秒で終了。これはラクチンだ



③2人で追っかけこの楽しい「激突Romincle」はこうして手に入った

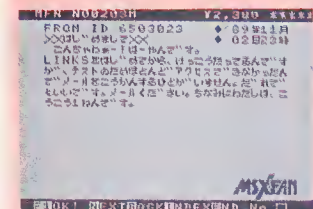


④今回は1画面の「激突」を選んでみる

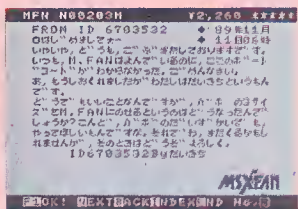
⑤セーブするものを用意して確認。スタート

⑥終了したらセーブするものとファイル名を決定

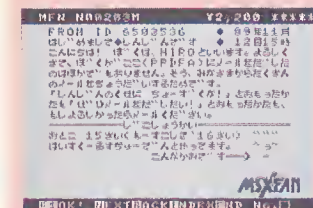
⑦リセットしたあと、ついにロードすればOK



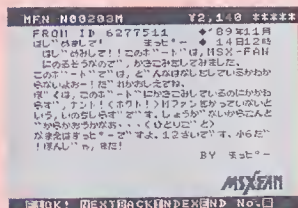
⑧趣味やクラブ活動は何をしていますか?



⑨ボクの3サイズは口がさけてもいえない



⑩HIROくんとはヒロシ、ヒロカズ〜?



⑪マッピーといえばネズミのおまわりさん

### 遊・アクセスガイド

リンクス内のイベント情報

- 1/8 ●チャットイベント「おーい、バブルス」  
チャットコーナーで、毎回テーマを決めて楽しいおしゃべり。メッセージは短かめにまとめるのがコツ。8日「オーラ! 冬休み何してんだよ?」、15日「キミが大人になったらやりたいこと」、22日「今日のニュース」に意見しよう、29日「キミの夜のメニューは何だ?」。
- 1/9 ●『ミッドナイトラリー』チャンピオン勝ち抜き戦  
毎週火曜日の夜9時スタート。3週勝ち抜いたチャンピオンには、オリジナルフォーマット(自分専用のボード用便せん・通称OF)をプレゼント。ほかの通信では体験できないラリーゲーム大会。ドライブゲームに自信のある人はぜひ参加を。
- 1/12 ●馬年記念スペシャル「激走ダービー」  
競馬プログラムを使って、ネットワークギャンブルをやっちゃいませう! もちろん、お金を賭けて……やるわけではありません。あしからず!



THE LINKS についての質問は

ネットワークの内容についての問い合わせ、ネットワークゲーム・アダプター(NGA)の購入方法、リンクスの入会方法についての質問は、ハガキか電話で直接つぎのところに問い合わせてください。

〈住所〉〒604 京都市中京区烏丸通御池上ル  
二条殿町548 ナショナルビル2F  
日本テレネット「リンクス・MSX・FAN」係  
〈電話〉075-251-0635



# 3周年記念 大感謝セール

さらに  
半額価格より  
**1,000円  
割引**

お1人様2枚まで

★全品半額価格より、さらに1,000円割引いたします。(1,000円割引なので、14・15型用なら3,000円になります。)

★7日間無料使用OK!!

★効果がなければ返品自由!! (7日間使用し、キズがついても返品できます。これは(株)サンクレストだけのシステムです。)

★商品代金は、使用して、お気に入りましたらお支払いください。

## テレビゲームから 目を守る



さらに  
**1,000円  
割引**

あなたのテレビがゲーセン画面に大変身!!

ゲームセンターのテレビ画面にも、フィルターは内蔵されています。

★ギラギラやチラツキがなくなり、  
目がチカチカしない!! 疲れない!!

### その秘密は

1. 視力低下の原因となる、紫外線を画面から100%カット
2. 目が痛くなるギラギラ・チラツキ光線を約70%カットできる特殊メタクリル樹脂採用。
3. 小さな文字や、かくれキャラがはっきり見えるので、高得点が出る。
4. 鮮明画像だから近距離でも安心してテレビゲームが楽しめる。
5. プログラミング・ワープロ・テレビ番組にもOK!!

以上、効果がなければ返品自由!! FSII担当 植田

型名	14・15型用	16・17型用	18・19型用	20・21型用
定価	8,000円	10,000円	11,000円	13,000円
半額価格	<b>4,000円</b>	<b>5,000円</b>	<b>5,500円</b>	<b>6,500円</b>

型名	22・23型用	24・25型用	26・27型用	28・29型用
定価	14,000円	15,000円	16,000円	17,000円
半額価格	<b>7,000円</b>	<b>7,500円</b>	<b>8,000円</b>	<b>8,500円</b>

送料600円は、別途いただきます。商品代金は、7日間無料使用し、お気に入りましたら、同封の払込み用紙で郵便局から、商品到着後10日以内に送りください。返品の場合、返送料のみ自己負担をお願いします。お1人様商品2枚まで注文できます。

お申し込みは今すぐ、  
**おハガキか  
お電話で!!**

ハガキで

TVフィルターFSII  
を申し込みます  
●型名(型用)  
●郵便番号・住所  
●氏名・◎・年令  
●電話番号

〒577 大阪府東大阪市  
柏田西1-9-15  
(株)サンクレストJPN  
係

電話で

(大阪) さあ～さ よい子に  
**☎06-303-4152**

(株)サンクレスト 平日/午前9時～午後7時  
日・祭日/午前9時～午後6時

★消費税は含まれております

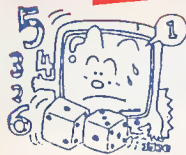


300種類のプログラムが、遊びながら覚えられる!

# これでキミも パソコン名人!



パソコン  
サイコロ



ニックネーム  
投票集計



暗号作成  
& 解説



キミだけに教える  
300のプログラム!

★キミはパソコンを使いこなしているか?  
買ってきたソフトで、ただ遊んでいるだけでは本当のパソコンに強い人間とはいえない。すぐあきてしまう機械も本当に生かされていない。パソコンをやるなら何といても自分でプログラムが作れるようになることがいちばん! その方法はあんがいやさしいのだ!

★プログラムが作れば楽しさ100倍!!

あきらめていては絶対にソン! このページのハガキを出して案内資料をまずもらおう! プログラムが作れる! グラフィックも思いのまま! BASICだってよくわかる! キミだけのオリジナルゲームを作ってみなをアツといわせる本当のパソコン実力者になれる!

ハガキをポストへ!

すぐ役立つ!  
講座案内資料  
無料送呈

プログラムが作れるようになる!  
さあ! 今すぐハガキを出して絶対役立つ案内資料をもらっておこう! 切手を貼らずに出せるから住所や名前を書いたらすぐポストへ!

ターボパワーの  
パソコン講座で、ともだちに  
差をつけろ!



料金受取人払

郵便はがき

169-00

新宿北局承認

310

(受取人)

東京都新宿北郵便局  
私書箱第2009号

(東京都新宿区高田馬場4の2の38)

差出有効期間  
平成2年12月  
31日まで

財団法人

電子技術教育協会  
文部省認定  
社会通信教育

切手不要  
切手を貼らずに  
お出しください。

MSX・FAN①係

キミもプログラムが  
作れるようになる!

パソコン  
MSX 対応 講座

★くわしい案内資料  
無料送呈券

↓必要なことを書いてからスグ出してくださいます!

住所	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> - <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 都道府県		市区郡		MSX・FAN①係
氏名	フリガナ		電話番号	市外番号	市内番号
			年齢	性別	番号
			歳	男	女
				1	2
			RE	M819SA0108	

このハガキを今すぐポストへ!  
キリトリ線



プログラムが  
自分で作れるようになる

自分でも講座  
パン（コン）座  
MSX対応

ぜったい役立つ  
くわしい案内資料が  
もらえます！



無料資料です！  
このマガキを今すぐポストへ  
いっしょに出す！  
表面に記入していただくだけでいいですよ！

ナリトリウ









# 石の時代、四の法則

エジプト文明、中国文明、マヤ文明など  
さまざまな古代文明の揺籃期において、  
ある時期から人々は、世界の森羅万象を  
“4”という数字に基づいて分類、  
解釈するようになった。即ち「四象」「四季」  
「4大元素」「4方位」等がその表れてある。  
そして、それらの概念の誕生と共に、  
「四の支配法則」に則って石盤上に石を並べる  
ゲームシステム「石道」の原型が、  
世界各地で別個に生まれている。

もちろんそれは単なる娯楽ゲームではない。

それをプレイすることは、

その背景となる文化によって、

あるときは石に依る冥想を行うことであり、

あるときは神意を仰ぐことであり、

また決闘を行うことでもあった。

今、それはコンピュータゲーム「石道」

として、諸君の前に登場する。

プレイの進行、結果の解釈は、

すべて諸君自身に委ねられているのだ。

- 「石道」のルールは単純です。画面上に表示される36種類の石を、8×12のマスキに区切られたボード上にルールにしたがって次々に置いていき、全部置ければクリアです。
- 4つの石によって囲まれた空間に石を置くこと(4-WAYと呼びます)が、高得点を導き出す条件です。
- ルールにはANCIENT(古代)とMODERN(現代)の2種類があります。いずれのルールによるプレイでも、知略と直感と根気とチャンスが必要です。
- 盤や石の種類は自由に選択できます。様々なムードの中でプレイを行ってください。



3月発売予定

■対応機種

MSX2 (MSX2+も可) 3.5-2DD (V-RAM128K)

予価7,800円

PC-9801版、PC-8801版も発売予定

ISHIDO

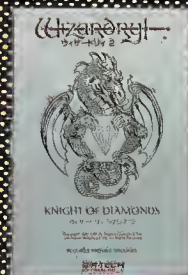


# 君はダイヤモンドの 騎士になれるか？



これがダイヤモンドの騎士の装備の1つ、伝説の鎧だ！  
(マジックアーマー)

邪悪なる魔王の呪いにより、滅亡の危機に見舞われたリルガンの街を救うためには、失われた「神の力」を必要とする。そのために、魔王の呪いを解くべく、魔王の城へと突進する。魔王の城には、魔王の力を持つ者が待ち構えている。魔王の城を脱出するためには、魔王の力を持つ者を倒さなければならない。魔王の城を脱出するためには、魔王の力を持つ者を倒さなければならない。



■対応機種 **MSX2**

(MSX2+も可) (V-RAM128K)

3.5-2DDフロッピーディスク(1ドライブも可)

[好評発売中]

■定価9,800円

(表示価格には消費税が別途付加されます。)

# Wizardry

ウィザードリィ2

## KNIGHT OF DIAMONDS

MSXウィザードリィファン待望のシナリオ2作目「ウィザードリィ2・ダイヤモンドの騎士」。今回の冒険に旅立つことができるのは、前作「ウィザードリィ・狂王の試練場」で鍛えぬかれたきみのキャラクタだけ。前作のキャラクタをウィザードリィ2に転送させ、新たなる冒険へと出発する。モンスターのグラフィックは前作同様、末弥純氏のデザイン。MSX2の表示能力により、美しいグラフィックを実現。きみの自慢の最強精鋭部隊で挑戦してほしい。

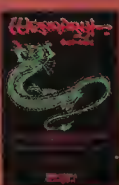


待ちうける魔物どもは、最初の冒険の時よりも手強い。

ダイヤモンドの騎士

＜ご注意＞

- このゲームをプレイするためには「MSX2版ウィザードリィ・シナリオ#1」のディスクまたはROMが必要です。
- このゲームではキャラクタを作成することはできません。シナリオ#1で育てたキャラクタを転送してプレイします。転送したキャラクタのレベルが高ければ高いほど冒険が楽になり、レベルが低ければ難しくなります。
- プレイ用のディスクを作成するために、ブランクディスクが1枚必要です。ブランクディスクは付属していませんので、市販のディスクをご用意ください。
- ROM版から転送する場合は、転送用として2枚のブランクディスク(3.5-2DD)をご用意ください。



ロールプレイングゲームの真髄 **ウィザードリィ** [好評発売中]

■対応機種 **MSX2** MSX2+も可  
(V-RAM128K) 3.5-2DDフロッピーディスク(1ドライブも可)

定価 9,800円

(V-RAM128K) ROMカートリッジ(S-RAMバッテリーバックアップ付)

定価 12,800円(メタルフィギュア付)

(表示価格には消費税が別途付加されます。)

君もウィザードリィ・プレイヤーズ  
フォーラムに登録しよう！

入会するといろいろな特典があります。  
MSX2版「ウィザードリィ2・ダイヤモンドの騎士」のパッケージに入っている申し込みハガキ、または、ポスターのあるお店に置いてある申し込みハガキで、お申し込み下さい。

○ただいま会員  
募集中！

入会無料





リフィルデータ特別編集

**カシオ  
スーパー**

**電子手帳**

**DK-5000**

**完全活用本**

定価480円

購入前に要チェック

**ICカード  
全ガイド**

'89データショウ  
**ICカード情報**

今だから  
語れる  
**開発秘話**

DK-5000  
マスターストーリー

**電子手帳  
恋物語**

さらに使いやすくなる

覚えておきたい  
スーパー技

購入2か月  
わたしの使いこなし方

**愛用者  
インタビュー**

リフィルデータ特別編集  
**カシオ  
スーパー  
DK-5000 完全活用本**

購入前に要チェック  
**ICカード全ガイド**  
スーパー電子手帳をさらにアップ  
**データ  
コンバータ  
大全**  
ICカード情報  
今だから語れる開発秘話  
DK-5000  
マスターストーリー  
**電子手帳  
恋物語**  
さらに使いやすくなる  
覚えておきたいスーパー技  
購入2か月わたしの使いこなし方  
**愛用者インタビュー**

スーパー電子手帳をシステムアップ!

**データ  
コンバータ  
大全**



480YEN

**徳間書店**

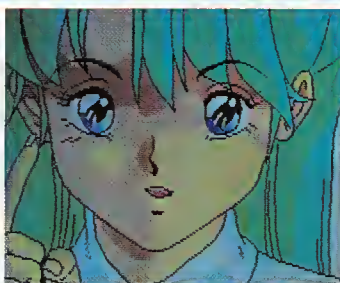
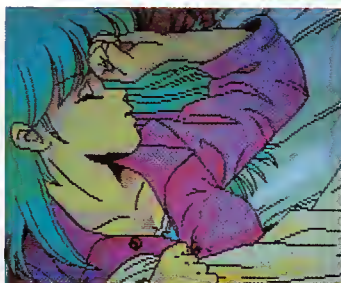
〒105-55 東京都港区新橋4-10-1

TEL.03 (433) 6231



さて、あなたはどいつする。  
美少女がふりむくまで……まてくるか？

# 私鉄沿線 殺人事件 夜の天使たち



定価8,800円(税別)  
PC8801SR以降対応  
PC9801VM以降対応  
MSX2対応

発売間近!

12月中旬以降予定

天使たちの午後 PartIII 番外編

全国各地へ  
通信販売

方法 品名、機種名明記の上  
現金書留でご注文ください  
銀行振込口座 三井銀行経堂支店 ⑤5252817

※ジャストサントは、株ジャストの登録商標です

ジャスト・ファンクラブ会員募集のお知らせ/  
製品制作の裏話やゲームのヒント、新製品の最新情報など  
を掲載した会報の発行やキャラクター商品の販売等もおこな  
います。くわしくは、180円分の切手を同封して、「ジャスト・フ  
ァンクラブの案内書希望」と明記の上、当社宛にお送り下さい。  
折り返し、案内書をご返送いたします。

株式会社 ジャスト JAST  
ジャスト・ゲーム事業部

〒156 東京都世田谷区宮城3-10-7 YMTビル3F  
TEL 03(706)9766 FAX 03(706)9761



# ブライ BURAI

上巻



PC-88シリーズ  
PC-98シリーズ

好評発売中

3月中旬発売予定

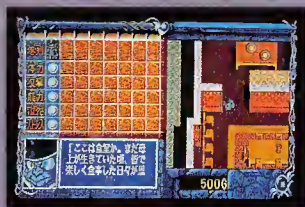
MSX2 MSX2+ 2DD S-RAM 対応

- 原画総数500枚以上、シナリオ原稿1151枚
- 標準価格 8,800円(税別)



# 噂の超大作が、ついにその全容を現した。

40分におよぶオープニングをはじめ、各章のイベントシーンやエンディングなど随所に、  
荒木伸吾&姫野美智がすべての原画を描いたアニメ・シーンが、登場し、壮大なシナリオの世界深くへと、  
プレイヤーを誘い込む。SHOW-YAのBGMに乗って、壮大な光と闇の対決をつづる完結巨編、  
《BURAI上巻》ついに登場!!



## ●オープニング

- 第一部
  - サン・ハヤテの章……………ギバ島
  - プロット兄妹(ゴンザ&マイマイ)の章……………ヒューイ島
  - 幻左京の章……………カムイ島
  - ロー・タム一家の章……………モート島
  - アレック・ヘストンの章……………ソレス島
  - ロマル・セバスチャン七世の章……………ベルンハ島
  - リリアン・ランスロットの章……………アラメンテ島
- 第二部
  - オープニング……………
  - 八王の章……………サイアス大陸
- エンディング

C  
D

好評発売中  
●「フライプロトタイプ」  
●「フライ全曲集 ALL SOUNDS OF BURAI」  
ゲームバージョン収録

## ●シナリオ／飯島健男

## ●キャラクターデザイン・作画／荒木伸吾 & 姫野美智

## ●サウンドプロデュース／SHOW-YA

●当社ソフトに関するお問い合わせは、ユーザーサポート専用電話をご利用ください。  
092-771-0328 13:00-17:00(土・日・祭日を除く)  
上記時間外は「リバーヒル情報局」よりいろんな情報をテレホンサービスでお届けします。  
●通販をご希望の方は現金書留でお申し込みください。(送料無料)



株式会社 リバーヒルソフト  
福岡市中央区基幹1-1 10 天神シルバール7F  
〒810 TEL 092-771-3217





Rune Worth is the world of the boundary between lightness and darkness.  
Everything had been born there and then flourished and died there.

# 黒衣の貴公子

©1990 T&E SOFT

光と闇の境界にルーンワースと呼ばれる世界があった。  
かつて、あらゆるものがそこで生まれ、栄え、滅んでいった。  
たとえ神々でさえ例外ではなかったという。  
これから語られるイアルルーンワースの物語は、  
絶対神イアティルス誕生とともに始まることとなる。  
それすらも、ルーンワースにおいて語られるべき物語の  
ほんの一部でしかないのだが……。



高速・高機能CGエディター

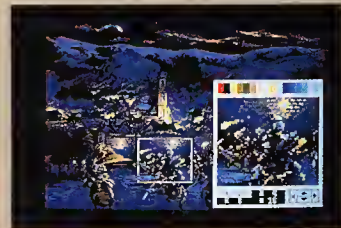
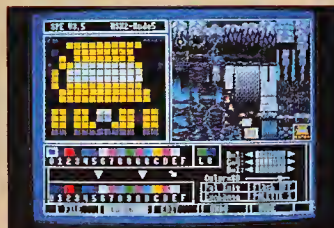
## DD倶楽部

TM

© 1989 T&E SOFT

『DD倶楽部』は、ツールボックスである『ピクセル3』とは異なったコンセプトで開発された、本格プロ仕様のCGエディターです。

50を越える機能を装備した、高機能グラフィックエディター「AGE」とスプライトエディターの機能も兼ね備えた、多機能パターンエディ



ター「SPEN」を搭載。MSX2のグラフィック機能を有効に表現するスクリーンモード5において、操作性及び機能をあくまで徹底追及しました。

MSX2のグラフィック機能を使いこなすには、必携のCGソフトです。



T&Eマガジン24号発行中!  
〈ルーンワース大特集!!〉

●T&Eの最新情報が  
わかるテレフォンサービス

名古屋(052)776-8500



空想の真実を求めて、  
感動の神話が始まる！



写真はMSX



写真はMSX



写真はPC88



写真はPC88



1月12日金MSX<sub>2</sub>、PC8801SRシリーズ同時発売！

ハイドライドシリーズに次ぐ新ARPG遂に登場！

マップの広さ、ゲームシステム、シナリオ、今まで体験したことのないゲーム展開、見たこともない感動のシーン…。どれも「ルーンワース」の売りじゃない！空想の世界すべてが真実と同一化する。「ルーンワース」は、一言では語れない。空想の世界を創るだけで、どれほどの歳月をつぎ込んだのだろう。そこには本物に近い真実の世界がある。

RPG战士们ちよ思い出してくれ、フェアリーランドに平和を取り戻したときのことを、心に深く刻み込んだ思い出を…そして、数々の感動のシーンを！君はもう気づいているだろうか？新たな旅立ちが迫っているのを。

開発総監督・ゲームデザイン/内藤時浩、シナリオ/吉川泰生、グラフィック/三浦かよ子……。

経験値が消えた！！

経験値がRPGを支えるという固定観念。かつて、その経験値の功罪を真剣に考えたことがあっただろうか。ハイドライド以来6年、RPGに対するひとつの解答。「ルーンワース」は、経験値を捨てた。

ストーリーを創るのはキミだ！！

一本筋のストーリーに、夢が存在するだろうか。ストーリーを創るのは、プレイヤーでなければならぬ。プレイヤーの行動によって、11の都市で様々なストーリーが展開する。「ルーンワース」のストーリーは、プレイヤーによって創られる。

★BGMは全70曲！

MSX<sub>2</sub> MSX-MUSIC (FM音源) 用35曲と内蔵PSG音源用35曲。

PC8801SR内蔵FM音源用35曲とサウンドボードⅡ用35曲。

MSX<sub>2</sub>/MSX<sub>2</sub>+

(RAM64K以上、VRAM128K以上)

●MSX-MUSIC (FM音源) 対応

●ジョイスティック対応

3.5"2DD 3枚組……………標準価格¥8,800

PC8801SRシリーズ5"2D 5枚組 標準価格¥8,800

表示価格に消費税は含みません。 MSX is a registered trademark of ASCII Corp.

100以上の機能を贅沢に満載！！

【グラフィックエディター (AGE)】

●セットアジャスト機能 ●マウス後付け機能 ●色拾い機能 ●カーソルステップ数変更機能 ●ライン描画機能 ●コネクタライン描画機能 ●ラジアルライン描画機能 ●グラフィック確認機能 ●フリーライン描画機能 ●ペン先変更機能 ●ボックス描画機能 ●ボックスフル描画機能 ●コピー機能 ●XORコピー機能 ●ORコピー機能 ●重ね合わせコピー機能 ●グラフィックスワップ機能 ●拡大縮小コピー機能 ●ペイント機能 ●日付け表示機能 ●時間表示機能 ●サークル描画機能 ●反転機能 ●ロール機能 ●90度回転機能 ●部分拡大機能 ●拡大グリッド機能 ●カーソル指定位置拡大機能 ●複数パレット点滅機能 ●パレット設定機能 ●カラーチェンジ機能 ●フルアニメーション機能 ●アニメスピード変更機能 ●アニメハイスピード設定機能 ●オートバックアップ機能 ●デレクトリ表示機能 ●ドライブ変更機能 ●ファイル削除機能 ●パレットデータ出力機能 ●グラフィックデータファイル入出力機能 ●パターンデータファイル入出力機能 ●グラフィックデータメモリー入出力機能 ●パターンデータメモリー入出力機能 ●圧縮データ入出力機能 ●ファイルモード切り換え機能 ●ソフトウェアキーボードサポート ●グラフィックファイル重ね合わせ機能 (2モード) ●メモリスワップ機能 ●デレクトリソート機能 ●効果音ON/OFF機能 ●アンドゥ機能 ●オートテキストカラー設定機能 ●キーリピード設定機能 【パターンエディター (SPEN)】 ●オートテキストカラー設定機能 ●ダイレクトカラー指定機能 ●色拾い機能 ●マウス後付け機能 ●テキストカラー強制修正機能 ●自動スリット設定機能 ●オートバックアップ機能 ●ボーダーカラー設定機能 ●VRAM64K設定機能 ●データ拡張子設定機能 ●ドライブ変更機能 ●デレクトリ表示機能 ●ファイルカードサポート ●キー入力時のコントロールコードサポート ●パターンのファイル入出力機能 ●パターンのメモリー入出力機能 ●パレットデータ出力機能 ●スプライト分解データ出力機能 ●ECC-BIT付加機能 ●ファイル削除機能 ●複数同時カラーチェンジ機能 ●パレット複数点滅機能 ●パレット点滅速度切り換え機能 ●パレット切り換え点滅機能 ●パレット変更機能 ●パレット初期化機能 ●パレットコピー機能

●パターン簡単コピー機能 ●パターン重ね合わせコピー機能 ●パターンXORコピー機能 ●パターンANDコピー機能 ●パターンスワップ機能 ●輪郭作成機能 ●鏡面コピー機能 ●反転機能 ●ロール機能 ●90度回転機能 ●タイリング塗りつぶし機能 ●アンドゥ機能 ●エディットサイズ変更機能 ●フルアニメーション機能 ●アニメボードカラー設定機能 ●アニメ動画数変更機能 ●アニメスピード変更機能 ●スプライトカラーテーブル機能 ●オートスプライト分解チェック機能 ●サブパターン拡大機能 【ユーティリティ】 ●ピクセル3データコンバート機能 ●パレットデータMSX-BASIC変換機能 ●スプライトデータMSX-BASIC変換機能

好評発売中！！

MSX<sub>2</sub>/MSX<sub>2</sub>+

3.5"2DD ●マウス対応

(RAM64K以上 VRAM128K以上)

標準価格 ¥9,800

表示価格に消費税は含みません。

MSX is a registered trademark of ASCII corp.

■「DD倶楽部」にはMSX-DOSが組みこまれています。■MSX-DOSはアスキーの商標です。

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名、機種名と電話番号を明記の上、当社宛にお送りください。(送達希望の方は300円プラス)

■マガジンNo.24希望の方は、送料として切手200円分を同封の上、請求書をお送りください。(楽書での請求はお断りします)

■カタログご希望の方は、送料として切手200円分を同封の上、カタログ請求書をお送りください。(楽書での請求はお断りします)

T&ESoft® INC.

製造・販売 株式会社ティードイソフト 〒465 名古屋市東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770



表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が制作・開発した著作物です。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。

T&Eマガジン  
No.24請求書  
Mファン2月号  
カタログ  
請求書  
Mファン2月号



'89大ヒット劇場用アニメーション  
宮崎駿監督作品

# 魔女の宅急便

'84年「風の谷のナウシカ」  
'86年「天空の城ラピュタ」  
'88年「となりのトトロ」

そして——1989年

## 魔女の宅急便

ビデオ '90年 **1月1日発売**  
レーザーディスク '90年 **1月25日発売**

ただいま  
絶賛発売中

予約特典

特製ジジの  
マスコット人形を  
プレゼント

ビデオ3万名様

レーザーディスク2万名様

## 魔女の宅急便

プロデューサー・脚本・監督……宮崎駿

原作……角野栄子（福音館書店刊）

徳間書店・ヤマト運輸・日本テレビ放送網提携作品

ヒスタサイズ ステレオHiFi カラー103分

VHS	βII	LASER DISC
TKV0-60022	TKU0-60023	長時間ディスク /CLV TKL0-50001
税込価格12800円 税抜価格12427円	税込価格9800円 税抜価格9515円	

©角野栄子・二馬力・徳間書店

●発売元/徳間書店 制作協力/徳間ジャパン

販売元/徳間コミュニケーションズ ☎03(591)9161



打ちこまなくても  
遊びたい!!



ディスク版

MSX MSX2 MSX2+

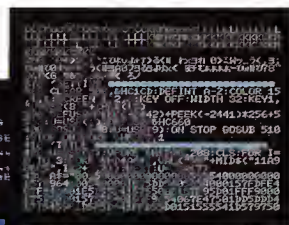
※必要なRAM容量などはプログラムごとに異なります。くわしくは、本書の43ページをごらんください。



メニュー画面でやりたいゲームをセレクトする(注: この画面写真は⑥のもので)



メニュー画面でセレクトしたゲームがすぐに始められます



プログラムリストも表示できるので、改造も思いのままにできます

# MSXプログラムコレクション50本

～ファンダムライブラリー⑥

●制作/徳間書店インターメディア(株)・テクノポリスソフト ●販売/徳間コミュニケーションズ

問い合わせ先=徳間書店インターメディア(株) ☎03-435-0834(テクノポリスソフト)

標準価格  
4,800円



## 第6弾発売中!

本誌『MSXプログラムコレクション50本～ファンダムライブラリー⑥』掲載の全ゲームプログラムを1本の3.5インチ2DDディスクに収録しました。メニュー画面でゲームを選ぶだけで、すぐに好きなゲームを始められ、そのうえ、プログラムリストを表示させたり、改造しディスクやテープにセーブしたりできるユニークなソフトです。

■お近くのショップで手に入りにくい場合は  
通信販売もご利用になれます(送料無料)。下記の要領でお申し込みください。

①商品名・機種名 ②住所・氏名・電話番号をご記入のうえ、  
代金と消費税を同封し、現金書留で下記までお送りください。

■通信販売申し込み先

〒105 東京都港区新橋1-18-21 第一日比谷ビル  
株徳間コミュニケーションズ(☎03-591-9161)  
テクノポリスソフト通販係

MSX はアスキーの商標です。上記価格に消費税は含まれません。

①～⑤も  
好評  
発売中!



①～③(ROMカートリッジ版)  
標準価格 5,800円

④～⑥(3.5"2DDディスク版)  
標準価格 4,800円



# 掲載ソフト36本の プレゼントつき!

# 読者アンケート

「MSX・FAN」では読者のみなさんに、より充実した誌面を提供するため、以下のアンケートを実施しています。回答は必ず右のとじこみハガキをご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽選で36名様(各ソフト3名様)に今月号で紹介したソフト(プレゼントリスト参照)を差し上げています。しめ切りは1月31日必着。当選者の発表は3月8日発売の本誌4月号の欄外でおこないます。

## ■アンケート

1 あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を丸で囲んでください。2台以上持っている場合や増設RAMをつけている場合は数字の大きいほうを答えてください。

- ①MSX (RAM8K)
- ②MSX (RAM16K)
- ③MSX (RAM32K)
- ④MSX (RAM64K)
- ⑤MSX2 (VRAM64K)
- ⑥MSX2 (VRAM128K)
- ⑦MSX2+
- ⑧持っていない

2 今後、MSX2+を買う予定はありますか(①で⑦以外の人のみ答えてください)。

- ①もうすぐ買う予定
- ②いずれ買いたいと思う
- ③買うつもりはない

3 次の周辺機器で持っているのはどれですか。持っているものに全部丸をつけてください。

- ①ジョイスティック(ジョイカード)
- ②ディスクドライブ(外づけ)
- ③ディスクドライブ(内蔵型)
- ④プリンタ
- ⑤データレコーダ(オーディオ用を代用している場合も含む)
- ⑥アナログRGBディスプレイ
- ⑦モデム
- ⑧マウス
- ⑨持っていない
- ⑩ハンディプリンタ
- ⑪その他(具体的に記入してください)

4 近々、何か周辺機器を買う予定がありますか。ハイ、イエエで答えてください。あるとすればそれは何ですか。③の番号でお答えください。

5 MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で記入してください。

- ①ゲーム
- ②プログラミング
- ③パソコン通信
- ④ワープロ
- ⑤CG
- ⑥ビデオ編集
- ⑦コンピュータミュージック
- ⑧ビジネス
- ⑨学習
- ⑩その他

6 表1のソフトのなかで次に買おうと思っているゲームを1つだけ番号で答えてください。

7 表1のソフトのなかで本誌で特集してほしいゲームを3つまで番号で答えてください。

8 表1のソフトのなかで、あなたが実際に遊んでもおもしろかったものを3

つまで番号で答えてください。

9 今月号の記事(表2)のうち、おもしろく読めた(または役にたった)記事を3つまで番号で答えてください。

10 今月号の記事(表2)のうち読んでつまらなかったものを3つまで番号で答えてください。

11 あなたの持っているMSX、MSX2、MSX2+以外のパソコン、ゲーム機はどれですか。番号に丸をつけてください。

- ①ファミコン
- ②セガマークIII系
- ③メガドライブ
- ④PCエンジン
- ⑤PC88系
- ⑥PC98系(PC-288も含む)
- ⑦FM7/77系
- ⑧X1系
- ⑨ゲームボーイ
- ⑩その他(具体的に記入)

12 あなたがふだんよく読む雑誌を表3のうちから3つまで番号で答えてください。

13 持っているものにすべて丸をつけてください。

- ①10倍
- ②新10倍
- ③PAC
- ④FMバック
- ⑤どれも持っていない

14 みなさんはすくなくゲームで遊んでいると思いますが、いまのゲームにたいして不満をもっていますか。

- ①不満がある
- ②ない
- ③不満があるという人に聞きます。あるとしたらどんな点でしょうか。客観的な観点で2つまで答えてください。

- ①値段
- ②パッケージ
- ③ディスク枚数
- ④手に入りにくい
- ⑤操作性が悪い
- ⑥スピードが遅い
- ⑦音が貧弱
- ⑧文字や絵が見にくい
- ⑨マニュアルが不親切
- ⑩ソフトハウスのユーザーサポートが不親切
- ⑪発売が遅れる
- ⑫バグがある
- ⑬その他

15 前につづいて、今度は内容面での不満を2つまで答えてください。

- ①ストーリーがわかりにくい
- ②むずかしすぎる
- ③かんたんすぎる
- ④音楽が合っていない
- ⑤音楽が貧弱
- ⑥時間かせぎと思われるめんどくささがある
- ⑦ストーリーに関係のない謎がある
- ⑧絵が貧弱
- ⑨絵が合っていない
- ⑩広告と内容が違う
- ⑪その他

16 その他にゲームに対する不満がある人は、具体的にハガキの表に意見を書いてください。

## プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート解答ハガキに記入してください(それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで)。

No.	プレゼントゲーム名	
1	ロードス島戦記	6
2	サーク	10
3	スペース・マンボウ	16
4	維新の嵐	26
5	ルーンワース	34
6	シュヴァルツシルト	106
7	アウトロー水滸伝	110
8	あーくしゅ	127
9	魔宮殿	128
10	電脳学園シナリオ I	129
11	せまってみたい	130
12	ディスクステーション 8号	131

## 〈表2〉今月号の記事

1	表紙
2	〈FAN SCOOP〉ロードス島戦記
3	〈FAN ATTACK〉サーク
4	〈FAN ATTACK〉スペース・マンボウ
5	〈FAN ATTACK〉維新の嵐
6	〈FAN ATTACK〉ルーンワース
7	BASICビクニック
8	FFB
9	〈ファンダム〉ゲームプログラム
10	〈ファンダム〉はじめてのファンダム
11	〈ファンダム〉E D ファンダム
12	〈ファンダム〉A V フォーラム
13	〈ファンダム〉ファンダムバーラー
14	FM音楽館
15	LINKS INFORMATION PAGE
16	FAN STRATEGY
17	〈Mini ATTACK〉シュヴァルツシルト
18	〈Mini ATTACK〉アウトロー水滸伝
19	記憶のラビリンス
20	ゲーム十字軍
21	〈FAN NEWS〉あーくしゅ
22	〈FAN NEWS〉魔宮殿
23	〈FAN NEWS〉電脳学園シナリオ I
24	〈FAN NEWS〉せまってみたい
25	OSfan
26	スーパーデータ学
27	ON SALE
28	COMING SOON
29	FAN CLIP
30	特別付録/ディスク・ステッカー

## 〈表3〉雑誌

1	MSXマガジン
2	コンプティーク
3	テクノポリス
4	ゲーメスト
5	ポプコム
6	マイコンBASICマガジン
7	ログイン
8	その他のパソコン雑誌
9	ゲームボーイ
10	ハイスコア
11	ファミコン必勝本
12	ファミコン通信
13	ファミリーコンピュータマガジン
14	ファミコン
15	その他のファミコン雑誌
16	PC Engine FAN
17	月刊PCエンジン
18	PCエンジン

## 〈表1〉ゲームソフト

No.	ゲーム名
1	あーくしゅ
2	R-TYPE(アールタイプ)
3	アウトロー水滸伝
4	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン
5	アレスタ2
6	アンデッドライン
7	イース
8	イースII
9	イースIII
10	維新の嵐
11	ウィザードリィII
12	A列車で行こう
13	F-1スピリット
14	F-1スピリット30スペシャル
15	S.D.スナッチャー
16	王家の谷・エルギーザの封印
17	カオスエンジェルズ
18	ガリウスの迷宮
19	ガンシップ
20	ぎゅわんぶらあ自己中心派
21	ぎゅわんぶらあ自己中心派2
22	銀河英雄伝説
23	グラディウス2
24	グラムキャッツ
25	クリムゾン
26	クリムゾンII
27	激突ベナントレース2
28	ゴーフアーの野望〜エピソードII〜
29	サーク
30	ザナドゥ
31	沙羅曼蛇
32	三国志
33	THEプロ野球激突ベナントレース
34	紫禁城
35	時空の花嫁
36	シャロム
37	シュヴァルツシルト
38	シルヴィアーナ
39	水滸伝
40	スナッチャー
41	スーパー大戦略
42	スペース・マンボウ
43	ゼビウス〜ファードラウト伝説〜
44	せまってみたい
45	倉庫番バーフェクト
46	ソリッドスネーク
47	ディスクステーション各号
48	ディスクバック2
49	電脳学園シナリオ I
50	ドラゴンクエストII
51	ドラゴンナイト
52	ドラゴンスピリット
53	信長の野望〈全国版〉
54	信長の野望・戦国群雄伝
55	ハイドライド3
56	ハイディフォス
57	パロディウス
58	ピーチアップ各号
59	ピンクソックス
60	ファイナルファンタジー
61	ファイアーホーク(テグザー2)
62	ブライ上巻
63	プレイボールIII
64	プロ野球ファミリースタジアム
65	ボッキー
66	魔宮殿
67	マスター・オブ・モンスターズ
68	ミスティ
69	夢幻戦士ヴァリスII
70	野球道
71	ラ・ヴァル
72	ラスト・ハルマゲドン
73	ルーンワース
74	レナム
75	ロードス島戦記



-----（キリトリ線）-----

郵便はがき

41円切手を  
貼ってください

105-□□

東京都港区新橋4-10-7

徳間書店インターメディア  
MSX・FAN編集部  
読者アンケート係行

★編集部へのメッセージをご自由にお書きください。

--





# MSX・FAN2月号 アンケート回答ハガキ

- [1] ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ [2] ① ② ③
- [3] ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩
- [11] ( )
- [4] ハイ イイエ 買う予定の周辺機器 [ ]
- [5] [1] [2] [3] [1]
- [6] [ ] [7] [ ] [ ] [ ]
- [8] [1] [2] [3]
- [9] [1] [2] [3] [10] [1] [2] [3]
- [11] ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ( ) ⑪
- [12] [1] [2] [3]
- [13] ① ② ③ ④ ⑤
- [14] ① ②
- [15] [ ] [ ]
- [16] [ ] [ ]

2月号のプレゼントでほしいソフト

☐ ☐ - ☐ ☐

☐

住所

氏名

凸( ) -

年令

歳

性別

男・女

職業

趣味

(学校名

学年 )



人気アニメ  
広告マンガシリーズ③

# TECHNO HUNTER

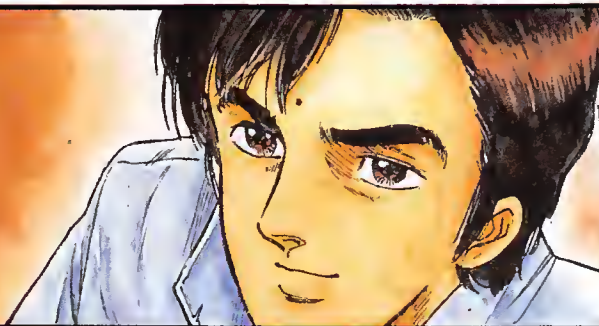
テクノハンター

ホクロは今回で  
終わりにしたい

佐藤 元

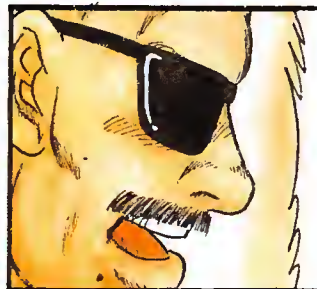
+テクノポリス編集部

オレはテク羽簾 またの  
名をテクノハンター  
その筋じゃ名の知れた  
プロのスイーパーだ



フフフ…  
オマエが撃つ  
のが早いか  
オレが早いか  
試してみるか…

T&T  
ダーク・レイス  
ルーンワース  
HARAKIRI  
の攻略はもちろん



このバグ坊主様  
はキサマの  
弱点を  
おさえて  
あるのだ!

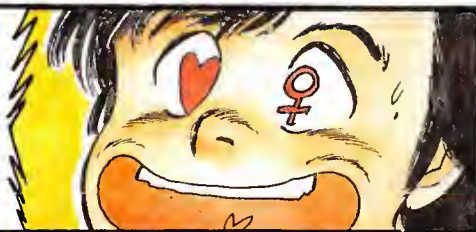
見ろ!  
テクノ  
ハンター



ま、まさか  
特別付録  
三国志II  
攻略ガイド  
ブック  
のことでは!!



わおっ  
もっこり!!  
レモンちっく  
WORLD…



日本一軽いパソコンゲーム誌

テクノポリス

2月号  
好評発売中!

特別定価

620円

毎月8日発売  
徳間書店

NOW  
PRINTING  
MENGO!





MSXのシミュレーションゲームは、まかせなさい!

# FAN STRATEGY

ファンストラテジー

## 情報募集

MSXのシミュレーションゲームの情報募集しています。実戦で起こったこと、思ったことなどを、詳しく、自由に表現してください。あて先は、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「FAN STRATEGY」係です。採用者には、①当社規定の原稿料、②ゲーム1本、③Mファン特製テレカ、④掲載された栄誉のうちどれか1つをさしあげています。

戦国群雄伝でツバメ返しをあざやかに決めたあと、壁越え突撃となる。水滸伝で無頼漢を空白地に送りこむ技もけっこうイイ線いってるんだよなあ。

## 信長の野望・戦国群雄伝 ツバメ返し



退却作戦——総大将以外の武将の退却は夜なら捕まりにくいので、全員で攻めこみザコをつぶしたらもとの国といまの国のバランスを考えて余分な武将を退却させる作戦。(by WONDER・長野県) いつでも役に立つというわけ

ではないが、全国制覇までの長い道のりのあいだには必ず役に立つことがあるはずだ。ある国の兵力が帯に短しタスキに長しという場合——たとえば、どこかの国を攻め取ったあと、徴兵すると、400くらいの兵力となっ



信濃の隣接敵国は飛騨と美濃。兵力は信濃408に対して飛騨210、美濃184。ふつうはもう少し兵を増やしてから攻めるのだが……



信濃を捨てるのではない

大田にも兵400で美濃を攻めた。といつても本隊以外を倒し、本隊に全員で夜襲をかけたあと、予定していた2人の武将を信濃へ退却させるのだ  
残った2人の武将で敵大名を倒す。この写真のあと2人で夜襲をかけると敵は退却した

たので、続いて他の国を攻めたいと思う。ところが、まわりの国の兵力がどこも200くらいある。攻めこまれないように200くらいの兵を残すとする、残りの200で攻めるのでは、勝ったとしても残る兵力に不安があるという場合だ。

つまり、最初の写真に示したような状況のときだ(シナリオ1、レベル5、信長)。信濃の兵力は408あるが、美濃・飛騨ともに200前後の兵力なので、最低でも300くらいの兵力で攻めたい。ところが、そうすると信濃には108の兵しか残らず、不安がある。一方、信濃に残す兵力を200くらいにすると、攻めこむ兵力も200しか確保できず、戦後兵力に不安が残る。

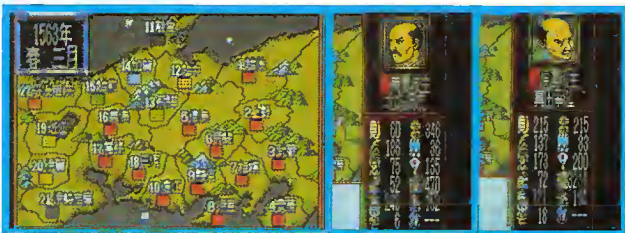
そこで、4人の武将に100ずつの兵力を持たせて攻めこみ、2人の武将で不安なく勝てるくらいになったら他の2人を信濃に

退却させようというわけだ。

WONDERくんは「夜なら捕まりにくい」と書いているが、別に朝でも昼でも籠城戦に入ってからでもかまわない。籠城戦で城のなかに入ってから退却は試したことがないのでわからないが、それ以外なら総大将さえ退却させなければ退却に失敗することはないだろう。

城主の兵が少なれば城主以外を倒した時点で退却させればいい。また、城主の兵が多い場合は籠城戦になった直後、または野戦で城主が逃げ出した時点で退却させればいい。だれを退却させるかはあらかじめ決めておいて、彼らにはできるだけ兵の少ない武将、戦闘力の小さな武将を攻めさせるようにしたい。

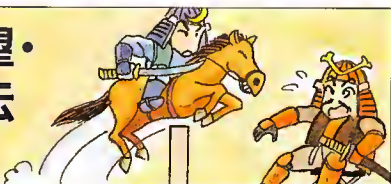
思ったより兵力の損耗が激しく戦後の2か国の総兵力に不安が残るような場合は、もとの国に返す兵力を優先すべきだ。



結果として信濃に164、美濃に152の兵力が残り、めでたしめでたし



# 信長の野望・戦国群雄伝 壁越え突撃



敵大名を楽に倒し、兵をたくさんもらう法。

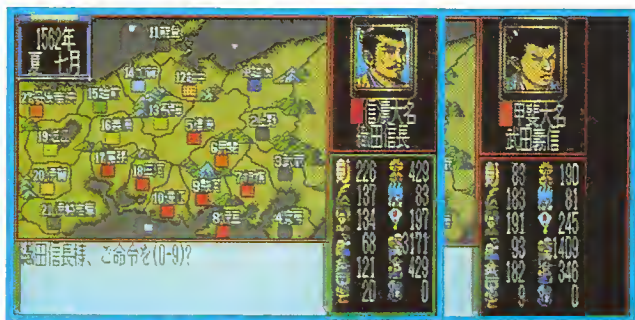
敵大名の兵力が少なく、味方に多くの兵を持つ足軽がいるときに有効。

攻めこんだらできるだけ早く籠城戦に持ちこませ、足軽隊で城壁を越えて敵本隊に迫る。敵本隊は他の敵部隊に囲まれていて動けな

いから大名だけを倒すことができ、他の部隊の兵がガッポリ手に入る。うまくいけば攻めこんだときより多くなるかもしれない。

ただし、敵大名が足軽や鉄砲隊だと逃げられる。また、城の地形によってはこの技ができないところがある。

(by石丸右京・高知県)



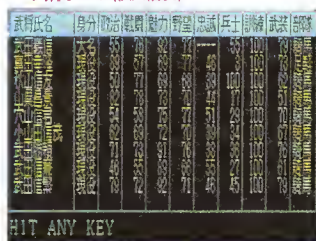
①信濃の兵力は429だが、攻めこみたい甲斐には346の兵がいる。ツバメ返しを使ってもやや無理がありそうだが……

シナリオ1、レベル5、信長で、いきなり徴兵して伊勢志摩をとり、めいっぱい徴兵した後この国を捨て、信長と秀吉で(兵力200)三河に攻めこんで試してみた。しかし、ふつうに攻めたのと(夜襲でまず家康以外を全滅させる)たいして変わらない結果に終わってしまった。

原因としては、

- ①城壁に登るのに失敗すると、兵が15くらい減る
- ②家康は強すぎる
- ③城の造りのせいか家康の能力のせいか門のそばにふたりの武将が配置されたので、これを倒さねばならなかった

④大名が騎馬隊で兵が比較的少なく、しかも大名以外にとびぬけて多くの兵を抱える武将がいる(秋山信友)



④さらにひとりの武将が秀吉をねらったので、これと戦わねばならなかった(結局、まったく戦わなかった相手はひとりだけ)などが考えられる。①がちょっとつらい。秀吉でさえ2回に1回くらい失敗するので、②~④が解決されるとしても、総兵力の小さな敵に対してはそれほどおいしくなさそうだった。

ただし、間違いなくおいしい場合がある。それは、大名以外に極端に多くの兵を持つ武将がいる場合だ。大名と兵の多い武将以外を夜襲で倒したあとで籠城戦に持ちこめば、城壁に登るのに失敗しても惜しくはないし、何よりも兵の多い武将をひとり倒さなくてもすむというだけで十分おいしいだろう。

極端な例だが、すぐ左の写真のようにひとりだけ100もの兵を持っている武将がいたりすると間違いなくおいしい。

結局、この戦法が有効であるための条件は以下になる。

- ①攻めこみたい国の城の造りがこの作戦に適している(伊勢志摩などは適さない)
- ②攻めこみたい国が属国を持っていない(退却する国がある場合、兵糧切れをねらえない限り籠城戦にしない)
- ③敵大名が騎馬隊である
- ④敵大名の兵力があまり大きくない(50以下くらいか)
- ⑤自国に敵大名より強いと同じくらいの足軽隊がいる
- ⑥敵大名以外に「できれば戦いたくない」と思うほどの兵を持つ武将がいる



①ツバメ返しと同じく400の兵で攻めこむ



②ただし、ここでは強力な足軽隊が必要だ。1人退却させたあと、多くの兵を抱えている秋山信友はほうっておいて、大名に夜襲をかける



③籠城戦に入ったら、すぐにもう1人を退却させる。ここまでは、いわばフルコースのオードブルのようなもので、つぎのシーンから本題だ



④足軽隊で城のまわりの城壁に登るのだ。秋山を倒さずにすむのならここで落ちてもいい



⑤城壁に登るのに成功すると、さきほどから意識しつづけていた秋山が道をあけたので、すかさず騎馬隊でふさぎ足軽隊は突撃!



⑥結局、騎馬隊の夜襲で終わってしまった……。城の造りによっては、この技は使えないので、あらかじめチェックしておかないといけない



番外編

◎ への道

第1段階はいわゆる書類審査だ。この段階でおおよそ7～8割が⑥になる。

第3段階では、その月のページ数との兼ね合いて採用候補を2〜6本程度選ぶ。粒がそろっている月ならこの段階はすぐに終わるのだが、イマイチ、イマニなネタばかりの月は丸1日くらい悩んでしまったりする。

第4段階では、実際に実験して確かめることになる。この段階で⑥が出たりすると、怒り心頭に発してバリバリ手紙を食べてしまったり——はしないが、気分はもう戦争なのである。

第4段階で⑥になるネタは「たぶんうまいく」と思って実験するわ

## ■大ウソ

「武將に接していても、1歩動いてもとにもどれば夜襲できます」

こんなことはできないということを確認した記憶があったので、第1段階で⑥にすべきだったのだが、ここまで正面切って大ウソを、しかも唯一のネタとして書いてよこすバカはいないだろうと思ったのが甘かつ

■これがどうして(ホ)なんだ!?

「兵糧攻め——本隊100%騎馬にして、兵の多そうな国に90日ぶんの食料を持って攻めこむ。兵は50～80くらい。敵本隊と敵本隊以外でいちばん兵の多い部隊を1つ残してあとの部隊は全滅させる。」

残した部隊が弓矢隊の場合と騎馬隊か歩兵隊の場合とに分けて、図解入りで堂々めぐりにするための手順が書いてある。注釈も多く2ページに渡る力作である。

# 水滸伝



シナリオ1を選び、魯智深・史進・武松でやるなら14国で、楊志・林冲でやるなら20・10国で、人物をできるだけ誘います。つぎに、空白地の多いところ(中央のあたり)に移動し、強者にひとり1国ずつ配分し、奸漢はひとりになります。

すると、各強者は勝手に統治を始めて土地も肥え、好漢といっし

よりも取られる確率がぐっと減ります。そして、2、3年たつて領地の一覧表を見ると、国力が上がっていて金や米も9999になったりしています。

シナリオ1、レベル1、史進で実験してみると、14国にとくに仲間になってくれる人物が多いということはないようだった。しかし、ねぐらを定めたらすぐ

さらに3年ほどたって調べてみると、小者まで雇っているうえ、共鳴度が40前後になっていて、「2～3年で9999」はあまりにもオーバーだが、いい収入源になりそうだった。どのくらいで金や米が9999になるか調べてみようと思ったのだが、高休こきゅうの領地拡大が思いのほか早く、途中で断念しなければならなかったのが残念だ。

何度か試してみると、1月に好漢と同じ府州にいる忠誠度の

低い強者は高俵についてしまいうらしいということがわかった(一度だけ9月に高俵についた者がいた)。つまり、序盤だけでなく12月に忠誠度の低い強者がいて忠誠度を上げるめどが立たない場合は空白地が属国に追い出せば裏切られずにすむということだ。

共鳴度が40以上になるまでは  
高俵に攻められることもないわ  
けだから、高俵の国に隣接する  
空白地にも安心して追い出せる。  
場合によっては、そのまましば  
らく放っておけば、忠誠度も自  
分で上げてくれるし、なにがし  
かの金や米も増えるだろう。

Figure 1: A screenshot of the 'Shinryaku' (Invincible) game interface. It shows three character portraits on the left, a map of Japan in the center, and a list of provinces on the right. The map is color-coded by province, with red indicating the player's territory. The list on the right shows the number of troops in each province. The text '100年2月' (February 100) is visible at the top of the map area.

2人の強者を仲間に加え、9月に13国延安府をめぐりに定めた。10月、11月に2人を空白地に移動させ、翌月、領土一覧を見ると14国ではもう金が増えていた。

1108年1月

所州	近江	越前	加賀	福井	石川	金沢	富山	福井	山梨	長野	新潟	秋田	山形	福島	茨城	栃木	群馬	埼玉	千葉	東京	神奈川	山梨	長野	新潟	秋田	山形	福島	茨城	栃木	群馬	埼玉	千葉	東京	神奈川					
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80

史道院 ご命令を(0-16)?  
何を見ますか(1-4)?

3年と1か月後、共鳴度は40前後になってるし、忠誠度も上がっているうえ、小者まで雇っている。これはおいしい。



コンピュータもつねに90日ぶんの食料を確保しておくほど慎重ではないだろうと思ったので(実際そのとおりだった)。よもや失敗を予測できるようなネタだとは思ってもよらなかった(どこに落とし穴があるかわかるかな?)。

世界編、レベル5、ジンギスカンで試してみた。一応敵の食料を調べてみると、20日ぶん強ぐらいたったので攻めこみ、指示どおりに2部隊を残した。さて、堂々めぐりに入ろうと思いつきながら、ふと敵の食料を見ると、兵力の3倍をはるかに越えている。敵兵力が減ったのだからとうぜんといえはとうぜんである。

「そうか、敵が2部隊になった時点で食料が不足していなければいけないんだ」と思い、やり直した。敵の食料が「残す予定の2部隊の兵力に対する残り日数ぶんの食料」を切るまでは逃げまわらなければいけないようだ。「最初に逃げまわらなければいけないようでは㊦かな」などとバカなことを考えていた。

ようやく敵の食料が十分減ったので攻撃に転じようと思った。が、そこでふと思った。「今の状態で倒すべき敵を倒すと、敵の食料が底をつくのは90日目だ。90目に食料がマイナスになるという条件で勝てるだろうか? あれ、仮に勝てるとしても味方の食料もほとんど残らないじゃないか!?(右の写真参照)。

というわけである。戦いのほうは、結局90日間逃げまわって「堂々めぐりにする方法」は使わずに終わってしまった。あー疲れた。

少しの修正で使える場合は採用しているから、あるいは「逃げまわらなくてもはじめから条件を満たしている国を選んで攻めこめばいいじゃないか」という反論があるかもしれない。そう思った人はまだ落とし穴に落ちたままなのだ。条件を満たしているかどうかを知るためには、敵の部隊編成を知らなくてはならない。そして、攻めこむまえにそれを知ることにはできない。これがこのネタの落とし穴だ。

## ■そりゃないぜ

戦国群雄伝

「商業を999にしたあと、民忠誠度を60未満にして一揆が起きるのを待つ——これを3〜4回くり返すと文化度が999になり、教育すると武将の能力が5上がり、5を軍師にしました。」

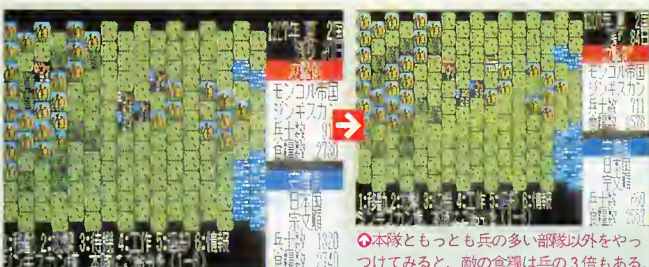
投稿が行方不明になってしまったので(きっと食べ



④商業を999にして待つこと1年。しかし、いつまでたっても一揆は起きなかった。そりゃないぜ



①4日目の夜にしてようやく敵が攻めてきたが、これは敵の兵糧がたりないからだ。②確かに鉄砲隊の威力は大きく、温存していた部隊をほとんど使わずに終わってしまった。③兵212と米265が残ったが、ふつうに戦ったのでは兵や米がこんなに残らない場合にはじめて価値があるといえるのだ。④敵部隊を使わず、騎馬と足軽同兵力で夜襲オンリーの場合の終盤。城主を右に左に追いまわってしまったので、すこし時間がかかった。⑤いっとうにやっても変わらない結果になってしまった。これではおいしい作戦とはいえないだろう。



①これが初期配置。敵の食糧は2倍強だから、とても90日はもたないと思ったのだが……



②敵本隊と第1部隊の合計兵力が792だから、792×残り日数÷30が敵の食糧より大きくなるまで逃げまわらなくちゃいけない

たのだろう)、「××」がだれだかわからないが「えっ、こんなヤツが!?!」と思うようなヤツだったことは確かだ。こういう、いかにもできそうで、かつインパクトのある実名が書かれている情報には弱い。さっそく実験することにした(右の写真)。

試しているうちにどうやら前半は「文化度を999にすると」と置き換えてもいいらしいことがわかり、「5」という数字の意味にも気づいてきて「こりゃ㊦だな」と思ったのだが、決定的だったのは1年待っても一揆が

起きなかったことだ。ひまネタはひまネタとわかるようにしておかないと食べられてしまうという教訓。

## ■採用したっていいんだけどね

戦国群雄伝

「その1: 戦闘60以上の鉄砲隊と総大将のふたりで攻めこむ。総大将は鉄砲隊の陰に隠れ、鉄砲隊は地形効果の高いところで近づいてくる敵をやっつけ、適当なところで退却——これをくり返す。

その2: 大将・鉄砲隊以外は出陣しない。その状態で敵のほうが多ければ攻めてくるのでその1と同様に戦い、敵大将が城を出たら待機していた武将を出陣させて城を取る。」

シナリオ1、レベル5、信長で、その1は敵200強に150で攻めてみたが、退却したときは双方とも100の兵を失っていた。即㊦。

その2は敵200強に250で攻めこんでみたが、ちっとも敵が攻めてこない。敵の兵糧が少ないから攻めてくるハズなので、辛抱強く待つことにした。

終わってみても、やはりそんなにおいしいとは思えなかった。鉄砲隊を使わずふつうに攻めてみると、やはりしたいして変わらない結果に終わってしまい、㊦(左の写真参照)。

## ちょいネタ伝言板

### ■維新の嵐

●日本全国に10か所ある名所名勝に行くと、グラフィックが出て要人の精神力が最高値になる。(by千葉果・浦安太郎)

★情報には名所名勝の位置も書いてあったのだが、これは光栄から発売されている『維新の嵐ハンドブック』(定価1860円)に載っているものを書き写したもののようなので掲載できない。各自調べるように。





全体イラストマップ付き、初心者にも対応の攻略法

# Schwarzschild

シュバルツシルト

いたれりつくせり豪華マップに、  
敵に打ち勝つための必勝法。  
うーん、きてます！

工画堂スタジオ  
☎03-353-7724  
発売中

媒体	2D × 2
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	9,800円

## シナリオ重視の本格ウォーシミュレーション

### ■シュバルツシルト銀河が舞台

巨大な渦状星雲で、誇らしげに輝く大銀河「シュバルツシルト」こそ、このゲームの舞台。プレイヤーは、その辺境に位置するジロ星団にある、サンクリ星国の皇太子として、混乱の宇宙を渡っていくのだ。

### ■コマンドとステップ数

皇太子が実行できるコマンド

### ■コマンド一覧

- ①艦隊
  - 移動(3)
  - 亜空間移動(3)
  - 模擬演習(3)
- ②民事
  - NT開発(2)
  - SV開発(2)
  - 資源売却(2)
  - 資源購入(2)
  - 艦船売却(3)
  - 小惑星探査(5)
- ③外交
  - 不可侵条約(4)
  - 攻守同盟(5)
  - 開戦準備(6)
  - 星間援助(3)
- ④軍備
  - 造船所建設(4)
  - 戦艦の建造(3)
  - 防衛力の強化(4)
  - 配備(3)
- ⑤情報
  - ※情報コマンドはステップ数に数えられない

- 各国詳細
- 権利一覧
- 各国印象
- 各国戦艦
- 惑星情報

は下の表のとおり。命令の後ろにあるカッコのなかの数字はコマンドを実行するのに必要なステップ数。プレイヤーは、ターン(プレイヤーの番1回)ごとに20ステップの行動力を与えられ、これが0になるまでコマンドを実行できる。もちろん、使い切らないで番を終わることもできるが、残ったステップ数はつぎ

### ■パラメーター一覧

パラメータ	値の意味
保有資金	保有している全資金額
保有資源	保有している全資源量
総合資金力	ターンごとに入ってくる資金額
総合資源力	ターンごとに入ってくる資源量
NT値	宇宙戦艦建造レベル
SV値	I艦隊で保有できる最大艦数
惑星数	保有している惑星の数
権利数	保有している有価小惑星の数
宇宙艦隊	保有している艦隊の数
制式戦艦レベル	建造できる戦艦の種類
宇宙要塞数	保有している要塞数
主星P.D値	本星の防衛力
平均P.D値	保有している全惑星の平均防衛力

### 艦隊データ

パラメータ	値の意味
宇宙座標	惑星の位置
資金力	ターンごとに入ってくる資金額
資源力	ターンごとに入ってくる資源量
惑星P.D値	惑星の防衛力
現在造船所数	惑星にある造船所の数
建設中造船所	惑星で現在建設中の造船所の数

### 惑星データ

パラメータ	値の意味
艦隊規模	艦隊の戦艦数
構成戦艦	戦艦の種類
艦隊能力	補給なしで行動できる時間
艦隊能力	艦隊の戦闘能力
艦隊士気	艦隊の士気
戦艦経験	艦隊の経験値

のターンへ持ち越せない。よく考えてコマンドを実行しよう。

### ■ゲームに入ってみると

ゲームに入ったとたんにサンクリ星国の国王が惑星ウーリーの反乱軍に暗殺されてしまう。皇太子であるプレイヤーの最初の目的は、もちろん、親のかたきでもある惑星ウーリーにいる

反乱軍を鎮圧することだ。

やる気を出して国のパラメータを見ると、うーん、こいつはかなりむずかしそう。なんといっても反乱起きたての国。軍備などボロボロなのだ。

### ■いかにして自国を強くするか

これは急がないと危ない。話は急にアタックしはじめる。

自国の戦力を整える順序は、  
①小惑星探査をして有価小惑星を見つけ、資金源を確保する。  
②資金が増えてきたら新型宇宙戦艦研究に投資して(NT開発)NT値を上昇させる。③NT値の上昇により敵の主力艦より2～3レベル高い戦艦を開発したらそれを量産する。4つある艦隊に均等に配置するよりも、1つか2つの艦隊に集中して配備したほうがいい。敵の艦隊より戦艦数の多い艦隊があると有利になるのだ。SV値が高ければそれだけ1艦隊に多くの戦艦を配備できるので、時期を見て、SV開発をしておこう。④戦艦の数がたまったら、今度は模擬演習をして艦隊能力を上げる。演習をするにも資金がかかるが、かなり有効な投資なのだ。

ここまでいくのに、だいたい2年(1年は7ターン)はかかると思う。アセリは禁物だ。

### これが基本ゲーム画面だ！

現在の自国の状態を表示する場所。たえず変化するので、ここの数値を気にしながらプレイすべし。

戦闘のときの戦艦や、他国との交渉のときの各国元首のイラストが表示される。いずれも工画堂の総力が結集された(?)美しいものだ。

現ターンで使用するこのできるステップ数や、現在の星暦、ターン数が表示される場所なのだ。

ジロ星団の全体マップが表示される。赤は小惑星帯(侵入不可能)を、青は艦隊、黄色は惑星をあらわしている。

横7マス、縦7マスの範囲で表示されるスクロールマップ。選択したマスが中央にくるようにスクロールするのだ。

基本的な行動を命令するコマンドメニュー画面。艦隊、民事、外交、軍備、情報の5つに大別されたコマンド群をどう使うのが問題(コマンド一覧参照)。

さまざまな情報が表示されるメッセージエリアだ。外交するときや、軍事するとき、ここに情報がでる。また、たまに命令を入力する場合もあるのだ。



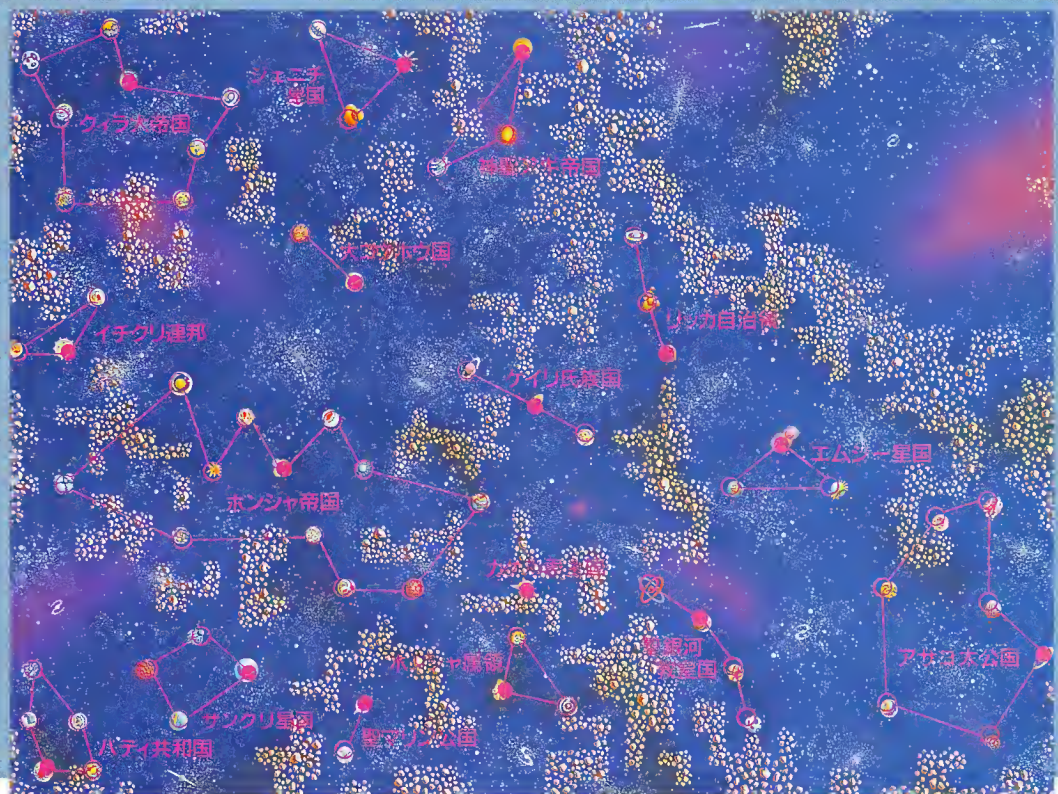


# 広大なジロ星団。キミはこの宇宙を制覇するのだ

## ジロ星団の全体マップ

マップを見てもらえばわかる。ほんとうにキレイだ。ピンクの●の星はその国の主星で、線でつながっている星たちがその国の領土になるわけだ。ホンシャ帝国のようにバカでかい国もあれば、惑星1つだけの国というものもある。これを見ているだけでもおもしろいね。

プレイヤーのサンクリ星国は銀河の左下にある。惑星の数は一応4つあるけれど、実力ははっきりいって最低クラス。反乱軍はいるし、隣国は領土をねらっていたりする。かなりたいへんそうだ。



## ジロ星団の16か国全紹介

登場する国は全部で16か国。数が多いので間違えないように。これを読んでしっかり勉強だ。

### サンクリ星国

建国600年を迎えるジロ星団創世からの歴史ある王国。プレイヤーの国でもある。

### バディ共和国

もともと宇宙海賊がつくった国。領土拡張の野心を持ち、サンクリ星国に敵対する。

### 聖マリン公国

代々、女王を元首にいたく小国家。信義に厚く、先王の代からサンクリ星国の友好国。

### ホンシャ帝国

ジロ星団でいちばん強力な国家だが、かつての勢いはない。弱体化がうわさされている。

### ホンシャ属領

もともとはホンシャ帝国に敗れ、併合された星域。独立心に富み排他性が高い。独立運動が盛んな国だ。

### イチクリ連邦

ホンシャ帝国から奇跡的に無血独立した新興国。最近では軍事力を背景にした帝国の強硬な外交に苦しめられている。

### 大コウホウ国

ホンシャ帝国が北に対する押さえとして、成立させた衛星国。最近では帝国から離れケイリ氏族国に接近している。

### ケイリ氏族国

大コウホウ国と同様の経過をたどって成立した国。代々、国王にめぐまれ発展してきた。新興国だが強力な力を持つ。

### 聖銀河教皇国

全銀河に信者を持つ「銀河教」の総本山。本来は領土を持たなかったが、政治的な理由により宗教国家になった。

### カケル君主国

惑星テラのみという、ジロ星団最小の国家。2つの強国に囲まれているが、巧みな外交により発展し続けている。

### キラ大帝国

昔より続く軍事的に最強の国家。領土拡大をめざしホンシャ帝国と戦い、敗れたために北西部に押しこまれた。

### ジェニチ星国

かつてキラ大帝国の領土だったが、ホンシャ帝国を中心とする連合軍により解放された。科学力はいまだ未発達。

### 神聖アギ帝国

古くからの国家で、みごとな政治形態を持つ。最近、隣国のリッカ自治領との紛争が絶えず、開戦が近いといわれる。

### リッカ自治領

独立してわずかの新興国。いまだ未熟な国であり、神聖アギ帝国に対し無謀ともいえる外交をくり広げている。

### エムジー星国

国民の大部分が銀河教の信者であり、そのため聖銀河教皇国の属国に近い。人口の70%が美しい女性である。

### アサコ太公国

ジロ星団の最東部に位置する強国。場所が他国と交流が少なく、独自の文化を持つ。穏和で争いを好まない。



# 強大な敵に打ち勝つ！ 3つの秘テク！

## ■新型宇宙戦艦の開発こそ勝利への第一歩だ

シュヴァルツシルトにおける戦争は宇宙戦艦が激突する艦隊戦だ。この艦隊戦のとき、ポイントになるのは、艦隊の規模、能力、士気、経験などいろいろあるんだけど、いちばん重要なのは戦艦のレベルだ。

戦艦のレベルには16の段階があって、2レベルごとに戦艦のグラフィックが変わる(レベルアップさせているときはこのグラフィックも楽しみになる)。自国の戦艦と敵戦艦とのレベル差が1か2くらいならともかく、レベルが3も違ったらもうお話にならない。あっというまにやられてしまう。そうならないた

めにも、ひたすら戦艦レベルをアップさせるのが勝利への第一歩だ。

戦艦のレベルを上げるには、民事コマンドのNT開発で資金を投資する。少しずつお金をつぎこむよりも1回で多くやったほうがいい。ステップ数のムダ使いをしないためにもね。それから、艦隊能力もかなり重要。これはいったん上げておけば下がることはない。はじめのうちから投資して訓練したほうがいい。もちろん、これも資金を多く投資しておいたほうが効果が高い。さたるべき戦争に備えて一生懸命鍛えておこう。

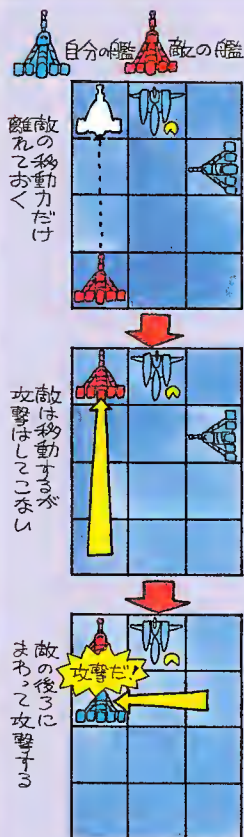
## ■戦闘モードで勝つ方法

このゲームの敵艦隊は頭がよくてけっこう手強い。戦ってみるとわかるのだけど、味方のいちばん弱い艦隊をねらってきたり、戦因艦隊(マス左上に黄色い猫印がついている艦隊。これをやられると負けてしまう)を集团的に攻撃してきたりする。

効果的な戦法に右のイラストのような方法がある。まず、敵艦隊の移動力を調べ、ギリギリで攻撃されない位置に味方の戦因艦隊をおとりとして配置する。敵が戦因艦隊に近づきながらも攻撃できずに止まったところへ、あらかじめ待機していた味方の艦隊を後方へまわりこませて攻撃する。後方からの攻撃がもっとも効果があるのだ。この戦法で敵の戦因艦隊を倒せたりすると楽勝なのだ。



④あんまりかんがえずに戦うとこうなる。状況に応じた作戦を考えよう



① 敵の艦隊に攻撃されない場所に味方の艦隊を配置するのがポイント

② 敵は味方の戦因艦隊をねらいに近づいてくる。よしよしワナにかかった

③ 移動して敵の後方へまわりこむ。そしていっきに攻撃するのだ

## ★編集部のおすすめ 宇宙戦艦 ベスト5

宇宙戦艦は、A型からP型まで16種類。はじめはA型しか生産できないけど、NT値を上昇させていくにしたがって、より高性能の戦艦を製造できるようになる。その中で、お買い得といえる戦艦を紹介しよう。



速力6の速足野郎。耐久力もすごいし、実力もいままでの戦艦じゃ歯がたないほどだ。後半までにぜひ欲しい



速力がE型の3から、4に増加。後部にも初めて攻撃力がついたし、うーんリーズナブル。序盤の主力戦艦だ



戦いを有利にする速力が、5に増えた。これだけでもすごいのに、G型に比べて前部の攻撃力が100もアップ



最強の最終型戦艦。速力8、前部の攻撃力999、耐久力999。まさに究極。生産に必要な資金、資源も……究極だ



いかにも宇宙戦艦って感じのスタイル。とうぜん戦闘力もバツグン。ゲーム中盤までにこれで艦隊を編成したい

## ■戦いは素速く！いっきに敵の主星を攻略する

ある国と戦争状態になると、敵の艦隊がプレイヤーの国めざして攻めてくる。そのときにどうしても対抗上、敵の艦隊を攻撃しがちだ。でも、そうするとたんに時間を浪費することにしかならない。

戦いを長引かせないためにはどうしたらいいのか。敵国を倒すのに、いくら従星を占領してもダメなのだから、ひたすら主星をだけを攻め、落とせばいい



④フィラ大帝国の主星アキラに進攻するところ。大帝国の滅亡は目前だ

のだ。そうすれば、敵国の星をふくめたすべてが、こっちのものになる。

だから戦争を早く終わらせるためには、敵国の主星を目指して進攻するのだ。また、それと同時に敵の艦隊の進攻を遅らせる必要がある。そのために、敵のとおってくるだろうルートに艦隊を置き(基本的にいちばん近い惑星に攻めてくるのでだいたい予想できる)、敵の艦隊が入ってきたら、艦隊をすこしずつ後退するという持久戦をとればいい。そしてそのあいだに、そのほかの艦隊を敵国の主星に向かって占領してしまうのだ。ただし、主星の防衛は恐ろしく手強い。かなりの損害が出るだろうけれど、がんばってほしい。



# ジロ星団統一までの道のりは遠いのだ



## 1 反乱軍ここに鎮圧する

このサンクリ星団には4つの星がある。主星パビー、従星タテオ、サワシ、そして反乱を起こしたウーリィ。もともとこの星は宇宙海賊の基地で、今回反乱を起こしたのも海賊の残党だったりする。



◎惑星ウーリィの反乱軍にとどめを刺すこれでやっと国内統一だ

初期は、艦隊の数、質ともに反乱軍に大幅に劣っているせいで、攻撃に耐えるので精一杯。それでも、なんとか時間をかせぎながら、軍備を整えていった。そして惑星ウーリィで反乱軍と決戦だ。新型のF型戦艦のおかげで敵艦隊は全滅させたがかなりの損害がでてしまった。しかたなく一時的に撤退して、再度挑戦。今度は惑星自体も取り戻した。すると、隣国の聖マリナ公国からお祝いのメッセージが届いた。うーん、なんかうれしそ。



## 2 歴史は動く。ホンシャ帝国の崩壊

いきなりの宇宙地震がホンシャ帝国を襲った。これによって帝国の戦力は激減してしまっ。帝国は、もはや、



◎いきなり画面がフラッシュした。何だ？

ないも同然となった。イチクリ連邦、ケイリ氏族国が、この機会をのがしてはならぬとばかりに、宣戦布告している。同時にホンシャ属領も独立し、かつてに独立星間連邦と名乗りはじめた。思案のしどころだ。よく考えて、他の国に便乗したほうが得だろうと判断し、帝国に宣戦した。最後の戦いはあっけなく終わった。さしたる損害なしにホンシャ帝国の大部分を手に入



## 3 独立星間連邦との戦い

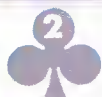
聖マリナ公国から急に通信が入った。迷惑をかけないために、同盟を破棄するというのだ。どうしてだろうかと思惑に思う。しばらく黙って見ていると、聖マリナ公国が独立星間連邦(もとホンシャ属領)と戦いはじめていた。戦力は



◎もとホンシャ属領、独立して今は独立星間連邦と名乗っている

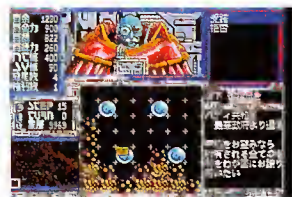


◎独立星間連邦を後ろからあやつってるらしい聖銀可教皇国の元首。腹黒そうだな



## 4 VS. バディ共和国

情報局からの報告がきた。反乱軍を背後から支援していたのはバディ共和国だというのだ。さっそく復讐を誓う。でも、あまりにも力が違いすぎるからもうすこしあとでと考えていたら、バディ共和国が我が国の小惑星を譲れと脅してきた。怒って拒否すると、いきなり宣戦布告してきた。困ったので聖マリナ公国に連絡して資源200で同盟を結んだ。同盟を結んでいと相手同盟国が支援してくれる。これはうれしい。あとはバディ共和国艦隊と接触し、戦いになる。108ページの必勝テクを使って、楽勝、楽勝。勝った勢いで敵の主星タミーまで侵入した。さすがは悪の帝国バディ。



◎バディ共和国よりの通信。ずいぶん高飛車な態度じゃん。ほんと、やな奴



◎聖マリナ公国と同盟を結ぼうと思ったら、資源200を要求されてしまった

負けるとわかっていても反撃をしてきた。わざわざ玉砕することもないのに。



◎宇宙地震の起こったあとのホンシャ帝国の状況。艦隊の惨状に注目。

れたのだ。こうして我がサンクリ星団は、ジロ星団第一の大国となるにいたった。



◎ホンシャ帝国ついに滅亡！いくら巨大な国家であっても、滅びのときは来る。歴史の女神は、あまりにも無情だ……



## 5 迫りくる脅威、キラ大帝国

銀河が平穏になったと思ったら、キラ大帝国の動きが不穏になってきたとの報告。あわててイチクリ連邦と不戦条約を結んだ。イチクリ連邦はキラ大帝国と同盟を結んで



◎ついにキラ大帝国を滅びましたぞ。これでサンクリ星団に敵はいない

おけば攻められることはない。とりえずひと安心。だが、つぎのターンになり、キラ大帝国が宣戦布告してきた。戦いを早期に終わらせるつもりだったのだが敵も手強く、一進一退が続いた。だが、我が艦隊が敵の主星にたどり着き、占領しておしまい。ついでに不戦同盟の期限の切れたイチクリ連邦も占領した。こうして、サンクリ星団は銀河の覇者となった。でも、喜びは長くは続かなかった。銀河辺境で異変が起こったとの知らせが来た。この最後の謎はキミ自身で解いてほしい……。





# アウトロー水滸伝

## かわりだねシミュレーションを前半だけ攻略

マイクロネット  
☎011-561-1370  
発売中

いろんな要素がつまった『アウトロー水滸伝』のシーン1、2を徹底攻略。

媒体	1600×2
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	8,800円

## 今回はシーン1とシーン2の攻略だ!!

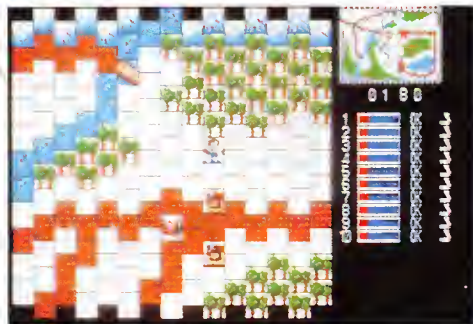
ここは、ド田舎「A村」。いつものように変わらぬ朝を迎え、いつもと変わるはずのない日常がはじまるはずだった……。しかしその平和なはずの「A村」に嵐が訪れようとしていた。そう、100年も昔から仲の悪かった隣村の「B村」がケンカを売ってきたのであった……。

ド田舎にある村どうしの抗争というかなりブツとんだストーリー。そしてSLGとは切っても切れない関係にあるはずのめんどろな設定などもない。さらに、敵も味方もいつでもどこでもリアルタイムで動いているた

め、アクション性が高い。という、チョット風変わりなリアルタイムSLGがこの「アウトロー水滸伝」だ。

このゲームは全部で4つのシーンからなりたっている。シーン1は、B村からプレイヤーの村(A村)を守るために川にかかっている3つの橋を破壊してしまうのが目的。シーン2は、B町をそそのかしていた〇町へ抜けるための古い炭鉱での攻防戦。シーン3は〇町のデパートを目指し、そして最後のシーンは、〇町の要塞デパートの中にいるこの一連の抗争の黒幕を倒すという燃えるストーリーなのだ。全体を大きくわけると破壊工作を前提としたステージと、自分の部隊を敵の陣地へ突入することが目的の2つに分けることができる。そこで今回はスタンダードなシーン1とシーン2の攻略をする。この2つのシーンは後半の2つのシーンを攻略するときにも応用できるので、参考

これが、ゲーム進行の中心のマップ画面だ。プレイヤーはピンクの部隊、B村は灰色の部隊だ。右上にあるのが全体のマップ。その下にあるのが各部隊の体力などを表すグラフだ。移動からトラップを仕掛けるところまですべてHEX画面でおこなわれる。



HEX画面上で敵の部隊と重なると、戦闘画面になるかそのままのHEX画面かを選択するようになる。戦闘画面を選べばこの画面にかわる。いちばん手前にいる緑色の服を着ているのが村長。「バトルフライパン」の威力は絶大だ。



●B村の襲撃から守るため村長を先頭に戦いの準備が整えられる。村長が手にしているのは全長2mの「バトルフライパン」だ

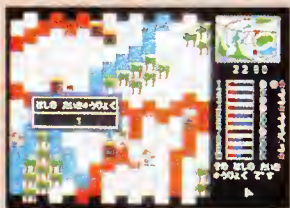
になると思う。

最後に、このゲームは、敵の動きを把握しつつ、味方の10部隊の管理をリアルタイムにしなければならぬのでかなりパニ

ックになりやすいと思う。しかしあせってはダメ。おちついてよく考えればかならず道は開けるはずだ。がんばって攻略してほしい。

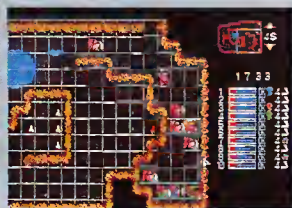
### シーン1

川にかかっている3つの橋をすべて破壊するのが目的。家をすべて破壊されたらゲームオーバーになってしまう。1つの家を死守して、後は忍耐で橋を壊すのだ。すばやいカーソルさばきが決め手だ。



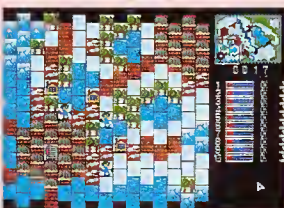
### シーン2

C町につながついている古い炭鉱が舞台。9階層のマップからなっていて1部隊でもいいから9階の左上の階段にたどりつけばOK! 4種類のカギを持った部隊を守りぬかなければならないのだ。



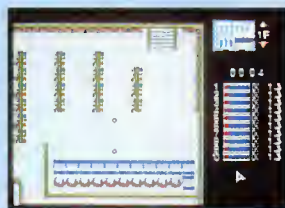
### シーン3

C町にある要塞デパートに1部隊でも到着すればクリア。要塞デパートのまわりはトラップの嵐でかなり難航するところだ。自分の部隊がビルに近づくとき敵はまわりこんでくることを覚えておこう。



### シーン4

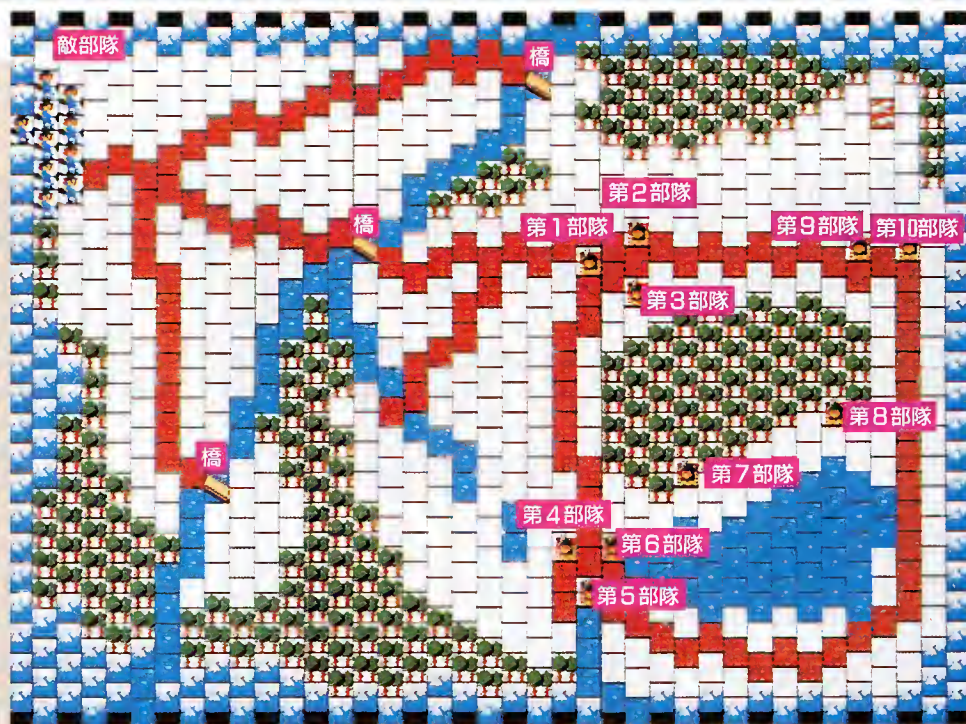
最終シーンはC町の要塞デパートの中。9階にいる黒幕のところまで行くのだ。ここでは攻撃することよりも、自分の体力を温存させることを最優先させよう。マップは、シーン2より複雑だぞ!





# シーン1の部隊の動かし方を教えます!!

ステージ1のゲームクリア条件は川にかかっている3つの橋を壊すことだ。味方の家がすべて破壊されるとゲームオーバーだ。作戦としては家を1つだけ死守する。そして橋は1つずつ確実に壊していき、敵に橋を渡らせないようにすることだ。まず、自分の部隊の構成から考えなければならない。第1部隊は、バトルフライパンを持つ村長の部隊だ。この部隊が1番強い。第1部隊の役目は、自分の家で待機して橋を渡ってきた敵を倒すことだ。第2部隊から第4部隊は戦闘部隊。1つの橋に1部隊という感じで敵に橋を渡らせないように橋の向こう側を陣取る。敵はだいたい2つの橋にかたまる傾向があるので、敵の動きに合わせて臨機応変に使いわけなければならない。第5部隊から第7部隊はトラップ部隊。第5部隊と第6部隊は自分の家の周囲にトラップを仕掛けられるだけ仕掛けておいて敵がくるまで家で待機。敵がトラップを解除



するのを防ぎ家に近づけないようにする。第5部隊と第6部隊の家は池に面していて敵が進入しにくいのでここを死守するの

がいちばんベストだ。第7部隊は橋の所にトラップを仕掛けておく。第8部隊から第10部隊は橋を壊す工作部隊。さきにも述

べたように敵は2つの橋にかたまる傾向があるので攻撃がいちばん手薄なところから橋を壊していこう。

## 攻略のための4つのポイント!!

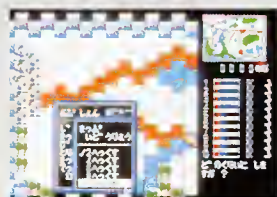
ポイント  
1

### まずは下準備から

ゲームをはじめるまえにやはりマップ全体のようなすを把握しておき、作戦を練っておこう。カーソルの指示を正確にするためにマウスは必携アイテムだ。



①ゲームスタートをしたらずに「タイムストップ」をかけて作戦を練ろう

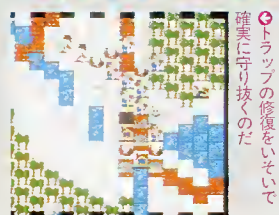
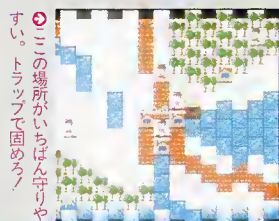


②マップ移動量や、ゲームスピードを自分にあったようにするのも忘れず

ポイント  
2

### 家をかためろ!

シーン1でプレイヤーの家がすべて破壊されてしまったらゲームオーバーになってしまう。逆に考えれば1軒でも残っていればいいわけだ。第5部隊のところは池があるので守りやすい。トラップを仕掛けまくれ!



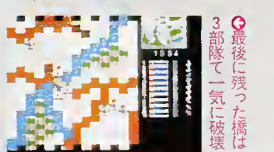
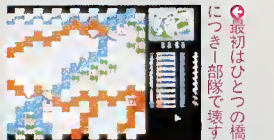
③この場所がいちばん守りやすい。トラップで固めろ!

④トラップの修復をいそいで確実に守り抜くのだ

ポイント  
3

### 橋の壊しかたは……

橋を壊せるのは第8部隊から第10部隊のみ。ゲーム開始直後はそれぞれ1つずつの橋を壊し、敵が攻撃をしかけてきたら手薄な橋を集中して破壊する。橋の上に人がいると作業は一時停止するから気をつけよう。



①最初はひとつの橋につき1部隊で壊す

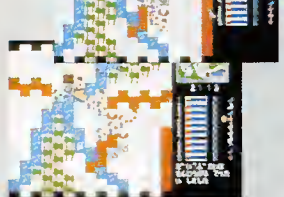
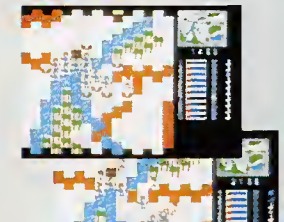
②敵が来たので下の橋に移動して破壊!

③最後に残った橋は3部隊で一気に破壊

ポイント  
4

### 橋の上にかたまったら

橋が1つになったら敵は橋の上にかたまってくる。敵を遠ざけるには、少しはなれたところで休憩をしていればいい。体力も回復するし、一石二鳥だ。



④橋が最後の1つになったら敵はその橋の上を占拠してしまう。このようにならたら、離れて休憩していればいいのだ



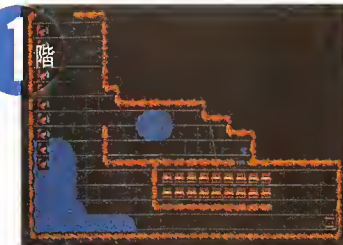
## シーン2は階層構造だ!!

シーン2のゲームクリア条件は9階の左上の階段に部隊のいずれかが到達することだ。シーン2とシーン4には4つの色のドアがあってそれぞれの色にあ

ったカギ(マップ上に落ちていている)がないとそこは通れないようになっている。しかもこの2つのシーンは9つのHEX画面が縦につながっているという業

界初の立体高層マップになっているのだ。カギを4つ敵に取られてしまうとゲームオーバーになってしまうので第1部隊から第4部隊にカギを持たせるよう

にしよう。作戦としては、カギを持っていない部隊を犠牲にしてカギを持っている部隊を守る。そして、各階に出てくる敵キャラは確実に倒しておこう。



ここがゲームスタート地点。まずゲームを始めるまえにタイムストップをかけて全体の様子をつかんでおくことが大切だ。とくに2階の地形をよく覚えておこう。ここは9階あるマップのなかで唯一敵がでてこない安全地帯なので別に戦略を考える必要はない。青色のカギが手に入るので第1部隊から第4部隊のいずれか(以下、カギ部隊)に持たせておこう。カギを取ったら全部隊の最後尾について2階



へ向かう。画面の中央にあるのは「ベンチ」だ。この上で休憩をすると早く体力を回復することがができる。戦闘で負けてしまったらここまで飛ばさないので、いそいで回復したいときは活用しよう。右下にある茶色の段々が上に登る階段だ。



ここでは緑色のカギが手に入る。だがマップをよく見てもらえればわかるのだがグルッとまわってこなければならぬ。カギを手に入る部隊以外は緑色のドアのところで待機しておく。カギ部隊を1部隊とそれ以外の部隊(以下、ザコ部隊)の1部隊のあわせて2部隊で緑色のカギを手に入れにいくようにする。最低でも2回は攻撃にあうのでザコ部隊を特攻させて戦っている最中にすばやく緑色のカギを取りに行く作戦だ。ザコ部隊が負けて1階に飛ばされているあいだは体力を回復させておこう。そのときは必ずカギ部隊を中心にしまわりをザコ部隊で囲むようにしよう。画面の中央にある赤色の三角形を取ると体力が全回復す



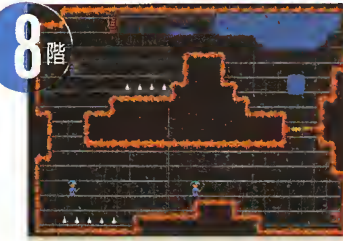
る。白色のほうは半分くらい回復する。数に限りがあるので、むやみに取らないほうがいい。後半のために取っておこう。



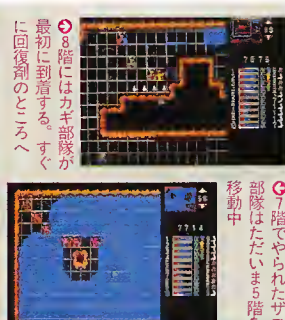
さて最終面だ(といってもまだシーン2だけど……)。ここまでくるのにどれだけ時間がかかったのだろうか、9階建てのマップはダテではないのだ。sonでもってこの攻略法なんだけれど、じつはいままでとあまり変わらないのである。基本が大切ってことだ。まずここは左上のほうに4部隊。中央右の青色のところに4部隊敵が隠れている。左上の敵の対処だが、これはかんたん。出口が1つしかないのザコ部隊を2部隊この出口のあたりに突入させて封鎖すればOK! あとの敵は残りのザコ部隊で敵に特攻して戦っているときにカギ部隊をサササッとゴキブリのように移動させ4つあるドアへ向かわせる。1部隊でも左上の階段に到達することができればゲームクリアなのでザコ部隊は敵の足を止めることだけに専念しよう。もう負けて1階へ飛ばされて



もここまで連れてこなくてもいいのだ(うれしい)。ドアを開けたカギ部隊も、敵の進入を防ぐために盾になって戦う。シーン2のクリアはちかい! といって油断してはならない。シーン2はこのゲームのやっと折り返し地点。3、4シーンも気をひきしめて。



あと少しで最上階だ。気合をいれなおして戦い抜こう。まず問題となるころは、この階に着いてすぐのところは7階の黄色のカギのところで結構ザコ部隊が減っているときがあるということだ。8階まで上がってくるのにかなり時間がかかるのでザコ部隊が到着するまでは、階段近くにある体力回復剤のところを陣取っておこう。この階は黄色のドアがあるだけで、マップ自体あまり複雑ではなくあまり難しい面ということもないので以上のことに気をつけてさえいれば大丈夫。

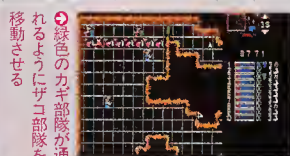




## 3階



ここで問題となってくるのは緑色のドアが2つ。しかも、1部隊しか通れない細い通路のようにになっている。緑のカギ部隊を先頭にこの通路を移動させるのだが一気に突っ走ってはいけない。白色の体力回復剤のところで停止して敵がくるのを待つ。敵はドアを無視して移動することができるのだ。第1部隊から第4部隊は体力がMAXのときは1回の戦闘で負けることはまずないので安心して戦闘できる。緑色の部隊が戦闘を終了したらすぐに階段あたりを陣取って体力が回復するのを待とう。



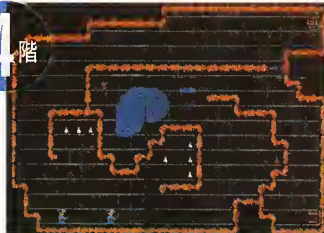
① 緑色のカギ部隊が通れるようにザコ部隊を移動させる

② ここで敵がくるのを待ち伏せる。敵はドアを無視できるのだ

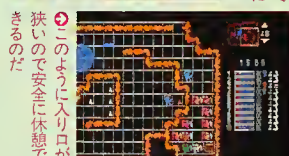
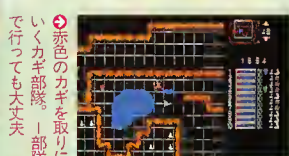
③ 敵を倒したあと、すぐにここまで移動する敵の動きに注意

④ 休憩をする場合はこのように壁にカギ部隊をよせておこう

## 4階



ここでポイントとなるのは離れたところにボツンとある赤色のカギ。といったところだがこのカギは意外とかんたんに手に入るのだ。というのもこの赤色のカギを守っている敵が近くにいないからだ。マップを見るとわかるようにここは敵の侵入を防ぎやすい構造になっている。しかも移動距離が短いのでカギ部隊は一気に画面下の階段まで走って、休憩をすることができの。ここで、しっかりと休憩して体力を回復させておくこ



とは、のちのちのためにもたいせつだ。つぎは、シーン2ではなかなかの難関である5階だ。シーン2でのあせりは禁物。

① 赤色のカギを取りに行くカギ部隊。1部隊で行っても大丈夫

② このように入り口が狭いので安全に休憩できるのだ

③ ザコ部隊をならべて敵を通らせないようにするのをもひとつの手

## 6階



意外と大変なのはこの階かもしれない。5階でほとんどのザコ部隊を使いきってしまうからだ。全ザコ部隊がこの階まであがるまで絶対にカギを敵にうばわせてはいけない。もし戦闘に負けてカギを奪

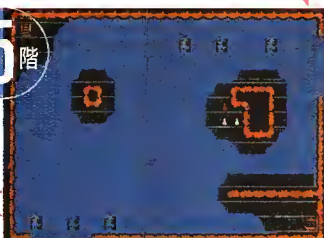


われてしまうと敵の移動速度は速くなり、しかもほとんど9階まで走っていつてしまうのだ。

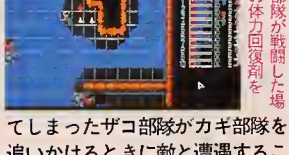
① 5階でザコ部隊を消費してしまうのでこの階は意外とピンチかも

② なんとかが無事に全部隊が集まることができた。ボツン

## 5階



シーン2最大の難関がここ5階。敵をささざるものがないのだ。ここはカギ部隊のことだけを考えて移動させよう。まずザコ部隊を前面に出して特攻させる。ここで気をつけなければならないことはできるだけ4階から5階に上がってくる階段のそばでは戦闘をしないということだ。ルートとしては画面下にそって左の方へ行き、突き当たったら左上の階段めざして一直線に走るといものと、中央突破をしていっきに左上の階段をめざすという2とおりがある。どちらの場合もほとんどのザコ部隊は残らないので6階への階段までたどりついたらさっさと上にあがってしまおう。中央突破をするときは画面右の回復剤をうまく使えばザコ部隊も少しは生き残ることができるだろう。この階より上の階で戦闘に負けてしまった場合もやはりここがいちばんいやなところだ。このシーン2全般にいえることだが、各階にいる敵は必ず倒し、色のドアはすべて開けておかなければならない。この2つのことをやっておけば、1階までもどされ



① なんにもない5階。階段の近くで戦わないように

② 3階例によって例の「よくザコ部隊を特攻」

③ 画面の下の方を通過していく方法と...

④ 中央突破する方法がある。この階は難しい

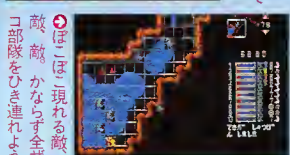
⑤ カギ部隊が戦闘した場合はこの体力回復剤を

てしまったザコ部隊がカギ部隊を追いかけるときに敵と遭遇することがなくなるからだ。

## 7階



シーン2の2番目の難関はここ7階。左下に黄色のカギがあるのだがそれを取るのがひと苦労なのだ。マップをみると敵はいないのだが、カギの近くまでいくと敵が待っていましたといわんばかりにあらわれてカギ部隊を囲んでしまうのである。左上にある体力回復剤をうまくつかうことと、全ザコ部隊をひき連れば大丈夫だろう。そしてカギを持っている部隊は階段のところで待機させ、万が一敵に



黄色のカギをとられてしまっても上の階に行かせないようにしておくぐらいの用心が必要だ。

① 黄色のカギがある。敵はいない。といって部隊でいくと

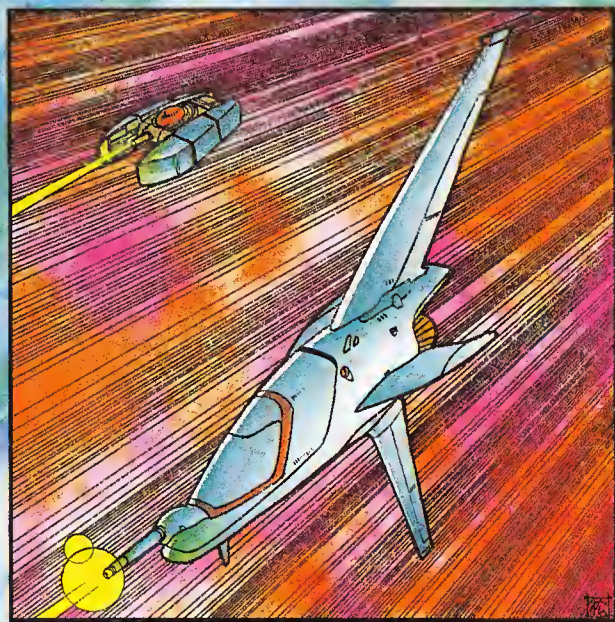
② ぼこぼこ現れる敵。敵がかならず全ザコ部隊をひき連れるよう

③ 左上の体力回復剤をうまく使えば切り抜けやすくなる



# 記憶のラビリンス

グラディウスからマンボウへ



## オジサンにもできるシューティング

編集部にはH氏という人がいる。この手の編集部には珍しく高齢で、といている当人もかなりの高齢ではあるが、とにかく高齢の人がいて、普段はストラテジーやファンダムのページをやっている人で、普通シューティングなんかはやらない人なのだ。間違ってもやらない。どちらかというと「銀河」など思考型のソフトをじっくりやるタイプだ。ちなみに麻雀も、どんな局面でもじっくり考えるほうで、切るのが遅い／となじられるケースもある。そのH氏が、である。そのH氏が「スペース・マンボウ」をコンティニューなしでクリアしたのだ。それはもう、長年の鍛錬の末、という感じで一

時期は1日中マンボウしていた。1日中どころではなく、2日間続けてということもあった。それが何日も続いた。とどのつまりが2週間以上ぶっつけでマンボウしていた。編集部にいるときはほとんど常にマンボウしていたのだ。その挙げ句に「コンティニューなしで7面クリア」という金字塔を打ち立てたのだ。まさに青天の霹靂。はつきり驚いた。君達からするとお父さんのような年の人が「スペース・マンボウ」をクリアしたのだ。お父さんがもしマンボウをクリアしたら「あっと」驚くはずだ。その驚きを想像してほしい。もちろん、彼だって昔は「グラディウス」なんかを、プレイしていたのだ。だが、その後には「グラディウス2」「沙羅曼蛇」、あるいは「パロディウス」などの高齢者をしりぞける、というか排斥するとか、とにかく1面でもめげるような作品ばかりだったので、すっかりシューティングに縁がなくなってしまったのだ。これは悲しいことである。人生からシューティングという言葉

### ●不徹底検証●



前しか撃てないけどいくつもぶらさがっていた



各方向に撃てるが最大2つしかつけれない

### これが、グラディウスとマンボウの比較的大きな差だった！

『グラディウス』はオプションが前しか撃てなかったが、『スペース・マンボウ』では上にも下にも後ろにも撃てる。オプションの弾の出る方向をBボタンでコントロールできるのだ。これはコナミのゲームとしては初めて。それを知らなかった、というくらいBボタンはミサイルだと思っていたのでBまで連射にしていた。結果はオプションがくるくるまわってしまう。このオプションのコントロールがこの『スペース・マンボウ』では最大のポイントといい。忙しいのだ！

が失われてしまうのである。失うこと自体、悪いことばかりではないが、やはり寂しいことではある。ある程度の年齢になると音楽の趣味が変わって、たとえば高校生のころに聴いていたロックなどをちっとも聴かなくなってしまおうようなもので、これは自分から離れていってしまうケースなのだが、失うことに

は変わりなく、それはそういう音楽を楽しめるなにかが自分の中で死んでしまったということなのだ。あるとき、突然自分のなかになくなってしまったものに気づいておもしろさにとらわれてしまう、ということが人生にはあるものなのだ。そして、人が失ってもっとも悲しいのは……などと考えることになる。



うっ／



# STAGE

## スペマンの世界を5秒間で一望する!!



### 1 STAGE

バランスのいいマンボウの中でも超絶のおもしろさを誇る1ステージ。地上から飛び立つデストロイヤーIIの対処法が性格を反映する。



### 5 STAGE

超高速スクロールで個性的な5ステージ。こんなクリアできるのかな?と思わせるが、これができてしまうんだよな。



### 2 STAGE

縦に降りていくところが、最大のスリルを呼ぶ2ステージ。うまくなることのよこびが味わえる最初の場所だ。ボスがちと情けない。



### 6 STAGE

なにやら神殿風なバックの6ステージ。斜め後方スクロールという異様なパターンが出現。風車風の触手は見かけだおしだ。



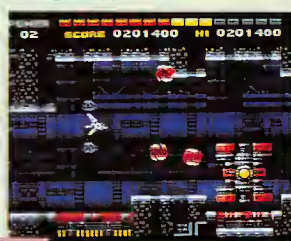
### 3 STAGE

3ステージに移った瞬間、スピードが急に遅くなって、タイミングを狂わせる。ボックスをかく変なやつがうっとうしい。



### 7 STAGE前半

敵の攻撃もシレツを極める7ステージ前半。ただ、わりとオーソドックスなので、集中さえしていれば何の問題もない。



### 4 STAGE

敵をやっつける場所まで考えないと自分で道をふさぐことにもなりかねない4ステージ。壁を意識しつつすばやく動くのが肝要。



### 7 STAGE後半

7ステージ後半はマンボウの吐き出すレーザーが見もの。味方すらやっつけてしまう、という大胆さには驚きを禁じえないものがある。

ところで『スペース・マンボウ』である。シューティングなのである。シューティングの楽しさとは何か。それは敵の弾をよけることである。もちろん敵をやっつけるのも楽しいが、そんなものは降りしきる敵弾をよける、あるいはよけまくる、あるいはよけ続けることの、あるいはよけることに関連するいろいろなことの楽しさとは較ぶべきもない。当たり前だ、といわれそうだが、意味が違う。いや、一緒なのかもしれないが誰もこんなに深くはそう思っていないだろう、という自信がある。よけてなぜうれしいかというと、それはよけられる自分がうれしいのだ。といって、簡単によけることができずともおもしろくない。そう簡単にはよけられないものを自分はよけ続けている、という自覚が深い自己満足につながるのだ。決して高級なよろこびではないが、自己満足

あるいは、自己愛、ナルシズムほど人間をよろこばせるものはないのだ。ほとんど究極のよろこびといってもいいかもしれない。シューティングゲームをしている友達の顔を観察してみようちはそうでもないが、1面2面とノーミスでクリアしていくにつれて、その人の顔に放心状態と内からこみ上げてくるよろこびがないまぜになった一種の法悦とでもいえるような表情が浮かぶはずである。こうなるともう催眠状態に近いものがある。こういう催眠状態に入るともうほとんど無敵になる。だいたいシューティングで敵の弾に当たってしまうのは集中力がいない場合、あるいはなくなってしまう場合なのだが、こういうときは特別に集中力を保とうと努力しないにもかかわらず、完ぺきな集中力が身につしてしまうのである。川上哲治は全盛時「ボール

が止まって「見えたというが、あるいは落合博満はボールの回転が見えるというが、そんな感じで敵の弾が止まって見えたり、その後の進路まで見渡せてしまう。もう現実との接点はなくなっている。そんなときふっと意識が現実に戻るといきなり何でもなし壁がなんかにぶつかってしまう。これはショックだ。

『スペース・マンボウ』がいいのは、シューティングがさほどうまくない人でも、この味が味わえるところにある。バランスが絶妙といってしまうそれまでだが、問題はそんなところにはない。要はシューティングに対して2つのアプローチが存在するということだ。一方は敵の出る順番から、アイテムの出現のタイミングまですっかりパターンを覚えてしまい、自分なりの攻略法を編み出してうまくなるタイプ。もう一方はいつも初めてのようにつつとつ

の弾に驚き、恐れおののきなから敵を撃破していくタイプ。いうまでもなくシューティングが得意という人は例外なく前者で、後者はたいへんそである。そして高齢者にこういうのが多い。ここで高齢者というのは、誤解を避けるためにいっておくと、十代から20代前半以上の人すべてを指している。ゲーム人口の中での相対的な高齢者という意味だ。だが、シューティングの醍醐味は、このいきあたりばったりの破れかぶれの突進が心地よいのだ。ここであれが出てくるからここに移動して、とかチマチマやってられっかい、てなものである。これどううまくクリアしているときの快感は筆舌に尽くしがたい。先ほどの恍惚状態に入れるのはこういうとき。マンボウはそのための格好の素材なのだ。

とにかくいろんな楽しみ方ができるところがいいね。



# ゲーム 十字軍 Game Crusaders

今月の ウ リ

## ●ゲームのぞき穴

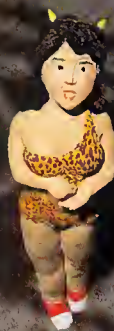
ファミスタ／銀河英雄伝説／アレスタ2／サーク／ファイアーホーク／ウィザードリィII／イースIIIなど。

## ●通り抜けできます

アレスタ2を敵キャラで攻略するボス&小ボス図鑑。

## ●そのほか

ファイナルファンタジーⅧマップ／桃色図鑑・グラムキャッツ／激ペナ2大会(全国版)



## ゲームのぞき穴

ともだち



## ファミスタ

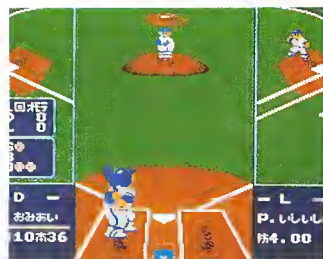
敵チームのいやな選手を交代してしまうテク

コンピュータと対戦中にタイムをかける。それから(SHIFT)を押すと、敵の選手を自由に交代することができる。

(埼玉県／塚本正和・16歳)



②わたなべはいやなので交代するのだ



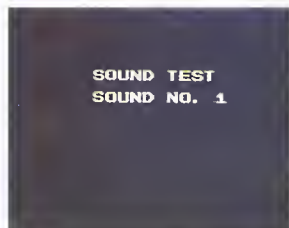
①ピッチャーいいしに交代。かわいそうだけど、プロの洗礼を浴びてこい

サウンド&ボイスモードで2倍に楽しむ技だ

タイトル画面のとき、(SELECT)を押しながらペナントレースモードを選択して、スペースを押すとサウンド&ボイスモードになる。

(福岡県／ハニワの友達・16歳)

☆No.1から13までがサウンドモード、No.14から30までがボイスモードなんだな。カーソルキーの左右で順番に音が変わっていくのだ。



②聞かしてあげたいほど美しい音楽と声。画面だけで楽しんでね(笑)

ペナントレースでガイアンツ・リーグを作る

ペナントレースでコンティニューし、(ESC)でタイトルに戻る。これを繰り返すと、6チームがガイアンツになります。

(熊本県／友田憲宏・16歳)

PENNANT RACE				
TEAM	CONTROL	勝ち	負け	
1	G YOU CON	0	0	
1	G YOU CON	0	0	
1	G YOU CON	0	0	
1	G YOU CON	0	0	
1	G YOU CON	0	0	
1	G YOU CON	0	0	
しあほう		0/130		
PASS WORD				
*****				

③全部のチームがガイアンツ



③ガイアンツのピッチャーが投げ、ガイアンツのバッターが打つ



## 銀河英雄伝説

### 1 艦隊の数が約65000になる無敵の裏技だ!

銀河英雄伝説で1つの艦隊の数が65000以上になる方法を見つけました。その方法は、まず同じ種類の艦隊2つの合計を10未満にします。そして、その艦隊同士で補充を行います。すると、補充した艦隊の数が約65000に、もう一方の艦隊の数も最大艦隊数になってます。

(岐阜県/二村亮太郎・16歳)



① 一方的にやられてもかまへんがまん。あとで見せようよ



② たして10隻にも満たなくなるまで、やられる。そうしておいて、少ない艦隊同士で補充し合うのだ



③ ほら見て見て! 最高でも300隻のはずなのにこの数。これでヤンもアッテンボローもいちごだ

### とても便利な自動プレイでらくちんダーの技

この技はすごくかんたん。まず、(STOP)を押すと、画面がフラッシュする。そして、コマンドで(その他)を選択する。すると見慣れない(自動)というコマンドがある。それを選ぶと数字がいくつかでてくるが、こ

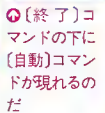
れは自動プレイのターン数を選択するコマンド。ここで好きな長さのターン数を選ぶ。これで、設定したターン数だけ自動プレイしてくれる。☆この情報、じつはボーステックさんからの提供だったりするのだ。なにかをしなからゲームをしたいときに便利な技といえそう。ながら族(死語)用かな。



④ (STOP)を押し、(その他)のコマンドを選ぶ



⑤ 1ターンから32ターンまでの長さがある。好きなものを選ぶ



⑥ (終了)コマンドの下に(自動)コマンドが現れるのだ

## アレスタ2

### ミュージック&難易度設定モードを発見した

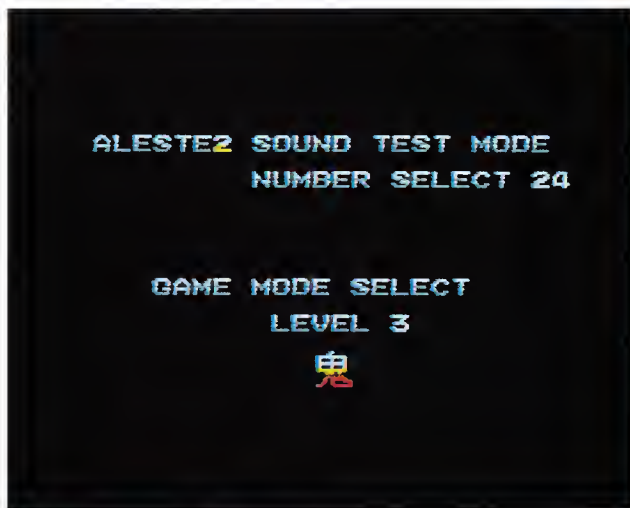
ディスクをたちあげるとき、(SELECT)を押したまま立ちあげよう。すると、ミュージックセレクトと難易度設定モードになる。この画面で難易度が決められ、好きなBGMも聞け



⑦ (STOP)を押すと自機のスピードが変更される

るぞ。難易度は人、神、鬼と3段階あり、じょじょに難しくなっていく。ミュージックは24曲。設定を終えて、ゲームを始めたいときは曲のセレクトナンバーを0にして、(SHIFT)を押せばOKだ。

もうひとつ、ゲーム中に(STOP)を押して、ポーズをかける。そのときにカーソルの左右で1から10まで自機のスピードを調節できるんだ。数字が大きいほど、スピードは速いぞ。(岐阜県/レイ・ワイゼンの息子・16歳)



⑧ これがワウサの設定モード。画面中央下に鬼と表示されているが、このモードにするととても難しいぞ

## サーク

### やっぱりあったそボツグラフィックモードだぞ

やっと終わってほっとしていたらウル技を見つけました。エンディングが終わってしばらくするとボツグラフィックのコーナーが始まります。

(埼玉県/うなぎ恋し・19歳)



⑨ なかなかボツにしては質が高いと思います。BGMもめけていいですな

## ファイアーホーク

### 毎度おなじみのミュージックモードの登場だ

タイトルでシステムのコマンドを選び、ミュージックモードにしたあと、ミッション1～9の曲を演奏中に(SELECT)を押すと、ボスの曲になる。

(鳥取県/岡本陽一・16歳)



⑩ ミッション1～9までの曲を演奏している間に(SELECT)を押すのだ



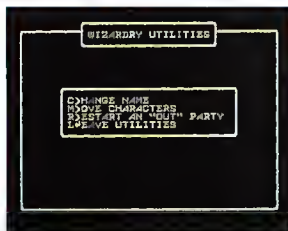
ウィザードリィⅡ～下の技の補足説明～ 下の本文には書ききれなかったのですが、Ⅰで使ったアイテムがⅡでどのようにに変化するのかいくつか例をあげてみたいと思います。Key of BRONZE→WINTER MITTENS/Key of SILVER→MAGIC CHARMS/Key of GOLD→STAFF of LIGHT/STATUE of Bear→AMULET of COVER/STATUE of Frog→ROBE +3/BLUE RIBBON→LONG SWORD +5というように変化します。

激ベナつはソナー期待して激ベナを貰ったが、あれはソナーだ。激ベナのワリの一つである球の上下がなくなり、完全にファミスタ化しているではないか。しかも、球が速くなりすぎているために「球の来るコース」をカンで打つ野球になっちゃってしまっている。その点、ファミスタは「カンで打つ野球」と来た球にあわせて打つ野球が得意な絶妙のスピードだ。そんなファミスタに同じ路線で対抗したところで勝てるわけがない。今、コナミと激ベナをほめたたえるファンがクライである。☆間違つたらごめんさい。ひょっとして、激ベナ2の批判をしているのではありませんか。

## ウィザードリィⅡ

### ⅠのアイテムをⅡでも有効に活用する方法だ

ⅠのキャラクタをⅡへ転送するときにⅡのユーティリティを使うとアイテムがすべてなくなってしまうですが、Ⅰのユーティリティを使って転送するとアイテムが別のものになります。  
(神奈川県・美伊伊・15歳)



②Ⅱでデュプリケートディスクを作り、ⅠのユーティリティでそのディスクにⅠのキャラクタを転送させる

1) \*LONG SWORD 12  
2) \*GLOVES+COPPER 30000  
3) \*SHIELD+1 7500  
4) \*HELM 500  
5) LONG SWORD+5 35000  
6) \*PLATE MAIL+1 750

A+ あいだあ K+ LORD  
B+ THIEF L+ FIGHTER 1  
C+ むいむ M+ FIGHTER 2  
D+ さりーちゃん  
E+ SAMURAI  
F+ りよ  
G+ さーさん  
H+ めすこと  
I+ BISHOP  
J+ さりーのぼ

① LONG SWORD +5はⅠではBLUE RIBBONだった  
② こうしてⅠからⅡへキャラクタを転送したのだが、そのほかのアイテムは上欄外を見よう

## 通り抜けできます

### 親方の恋



## アレスタ2

いよいよあの超難しいシューティングゲーム、「アレスタ2」の攻略だ。主要な敵キャラだけを集めて、その動きや攻撃方法をじっくり分析してみたぞ。エリア1からエリア8までにてくるイヤーなヤツの攻略方法どーんと一挙に公開だ。これを読めば少しは先に進めるかもしれないぞ。ほんととか?

## エリア1



①左右に3つずつあるコアをまず破壊してから、中央のコアを狙え



②弾を出してきたと思ったら、別の場所へとワープしてしまふ



③一定数、弾が当たると敵機は小さくなる。しかし、攻撃は止まらない

## エリア2



④エンジンからは弾を出し、左右の翼からはホーミングミサイルを発射してくる



⑤破壊不可能な弾とミサイルで攻撃してくる。ミサイルは破壊できるが、速い。弾は遅いが破壊できないから、左右に動いてかわすしかない



⑥ステージ中盤に出てきた爆撃機がパワーアップしたもの。破壊不可能な弾をだしてきたり、まえにも増して固くなってたりする

## エリア3



⑦画面四隅を直線的に動く。それととも弾を3方向に発射してくる。単純な攻撃のわりにはけっこうキビシイ敵だ



⑧四隅の砲台から断続的に弾を大量にはいてくる。この4つのコアを破壊すると、中央のコアからとてモカイ、ヘビみたいな敵が出てくるぞ。体を先に攻撃して、白くなったら頭を狙え



⑨星のような体をひとつずつついでに撃っていきように。そのあとに頭を撃てば、色が青→黄→赤と変わって破壊することができるのだ



水戸伝へ金をいつまでも増やせる技～ まず町に向向して、雑貨屋に行きます。そして、毛皮を1だけ買います。けれども、なぜかお金が減らないので、これを繰り返して、大量に買います。それから毛皮を売ればお金がいつまでも増え続けます。(千葉県/バルタン3号・?歳)

## イラストコーナー

パショウハウス  
エメラルドドラゴン

「発売してほしいゲーム」というテーマで、イラストを募集したところ、「エメラルド・ドラゴン」に集中してしまった。そこで、発売元のパショウハウスにMSX版の移植について聞いてみた。「うちとしてもMSXに移植したいのですが、自社開発はあきらめました。おそくとも、夏には出したい(加藤氏談)」



霧崎麻 投稿イラストのなかで一番の得意ではないだろうか。最近MSX2+を買った新人だそうだが、字はいいぞ



幸田大輔 「スペースマンボウをくんと書いてくるとはスルくない？」



太田昌明 どうでもないけど左のタマリンの表情がヤライぞと



浅香真太郎 イラストではなくてメッセージもはかった

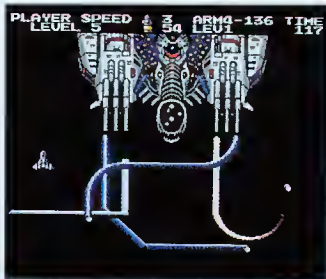


宮崎忠孝等 というわけでエメラルド・ドラゴンはおしまい

## エリア4



まわりに弾をばらまいてくる中ボスだ。弾はこの武器で撃ち落とせるので、近づいて連射だ



左右の6門の砲台からレーザーが発射され、中央の艦橋からはクリスタルボール、そして艦首からは弾をばらまく強敵。弱点はレーザーを発射する砲台。これを破壊していくのだ

## エリア5

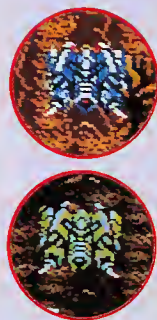


植物のような砲台が3つ。光る弾がとってもキレイ。目玉のようなところを狙って撃つべし



まわりをバリアのように回転するボールを破壊しつつ、本体を攻撃。ワープするし、弾をはくので注意してくれ。はでなわりには案外なさけないぞ、こいつ

## エリア6



自機に向かって追いかけてくるリング状のレーザーで攻撃してくる。死んでもミサイルは残していくので注意しよう

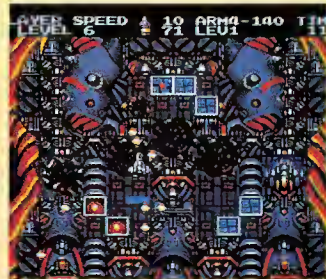


穴から出てくるへびのようなやつはじつは無関係。地面にめりこんでいる顔、特に口をめがけて撃ちまくるのだ。やっかいだがここが弱点ばかりどころなのだ

## エリア7



面全体に広がる巨大戦艦の上での戦闘。3面に出てきた小ボスがツインで登場。落ちて着いて1匹ずつ倒すのだ



砲台とロボットがごちゃまぜになって見にくい。やっかいなロボットは無視して地上の砲台をすべて破壊しよう。最初に屈折レーザーの砲台を破壊するべし

## エリア8



1面のボスが新しくコンビを組んでやってきた。攻撃方法は以前と変わらない



屈折レーザーをはく護衛艦を連れた大きな戦艦だが、自らもクリスタルボールで攻撃してくる。動きが速いので気をつけろ



しばらく連射し続けていると、大きな戦艦の中からグニャ〜と(う〜きたならしい)スナゲティのようなものが出てくるぞ



本体を破壊するとなかから光輝く人が出てくる。ケリを入れてきたり弾をばらまいたりしながら画面中を飛び回るぞ。こいつを倒せばあとはお祭りだい！



# 十字軍マップコレクション ファイナルファンタジー

ファミコンではIIIの開発がちゃくちゃくと進行中だというのに、MSX版はIが発売されたばかり……なにもここでファミコンの情報を書くことは

なかったですね。反省。発売されたばかりで、なんですけれどファイナルファンタジーの世界図と町を中心としたマップの特集です。どうぞよろしく。

## フィールドマップ

いろんな乗物が出てくるのが特徴のこのゲーム、徒歩・船・カヌー・飛空艇と4種類もあるのだ。徒歩は、どこへでも基本的に行けるけど、川とか海には入れない。船は、港町ブラボカで手に入る。だけど、港以外には上陸することができない。北

半球の大陸には、港がまったくなく上陸できないので気をつけてね。それから、カヌーは川しか入れないけど、持ち歩くことができる。最後の飛空艇は、徒歩の十倍くらいの速さで移動できるので非常に便利だけれど、平地以外には着陸できないんだ

ね。このようにいろんな移動方法がある。それぞれ一長一短があるので、どこで使うかはうーんと悩んでほしい。

マップは見てもらえばわかるけど、とってもきれいだ。灰色のところは、山地なので進入することができないので注意すべし。全体的にたいして広くないマップなので、迷うことはほとんど

ないと思う。

いちばん悩むのは、キャラの選択。戦士と白魔術師、黒魔術師は、後半役にたつので入れたいほうがいい。赤魔術師は、序盤はかなり活躍するけど高レベル魔法があまり覚えられないので、必要ないかな。残りの1人は、どの職業でもいい。好きな職業を選ぼう。





## 町・城・洞くつマップ

ここには、ゲームに出てくるおもな町と、一部の城、洞くつを載せました。マップはゲーム

の進行順に(だいたい)並んでいるので、参考になるでしょう。隣には、ヒント入りの解説もあ

るしで、まったくかゆいところに手が届くとはこのことですね。がんばってください。

それから、町に入ったら人に話しかけるのはもちろんのこと、

いろんなところに行ってみましょう。意外なところに、魔法屋とか泉、宝物庫があるのです。あとは、聞いた情報を忘れないようにすれば、完璧だね。

### ●コーネリアの町

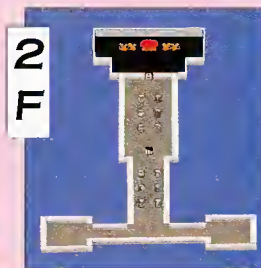


この町はゲームのスタート地点。南半球の中心にあって、いちばん繁栄している。北のカオスの神殿で、ガーランドを倒したら、町の人に話しかけてみよう。前と違っていろいろなことを話してくれるぞ。

### ●コーネリアの城

城の2Fに王様がいてるので、話を聞いてみよう。ここで、王女セーラが元騎士のガーランドに誘拐さ

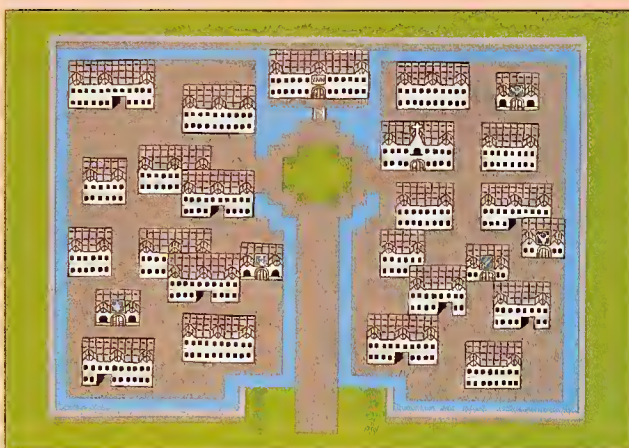
れたので、助け出してほしいと頼まれるのだ。1Fの奥にはアイテムがたくさんある宝物庫。



### ●プラボカの町

コーネリアの東にある港町。かなりいい防具や武器が手に入る。魔法はレベル2までしかないと、つぎの町までがまん。町の人たちに話しかけると、ビッケという名

の海賊が町を荒らしまわっているという。ぜひ、退治してあげよう。そうすると町の外にある港に、いつの間にか船があるのだ。



### ●エルフの町

住人たちは、もちろんエルフ。町を歩いている人も、耳がとがっているのだ。この町には魔法屋が、白魔法、黒魔法ともそれぞれ2軒ずつある。できるなら、レベル3魔

術だけではなく、レベル4魔術もほしいところだ。そのために、町の周囲でモンスターを倒して貯金に励もう。レベルアップしやすいところなので、がんばってね。



### ●マトーヤの洞くつ



橋を渡って、北に進んでいくと魔女マトーヤの洞くつがある。ここはふつうのダンジョンとは違い、モンスターは出てこない。マトーヤは、重要な情報を知っているのだから、話を聞いておこう。マトーヤの欲しがっている水晶の目を持ってきてあげると、ある薬をお礼してくれるぞ。

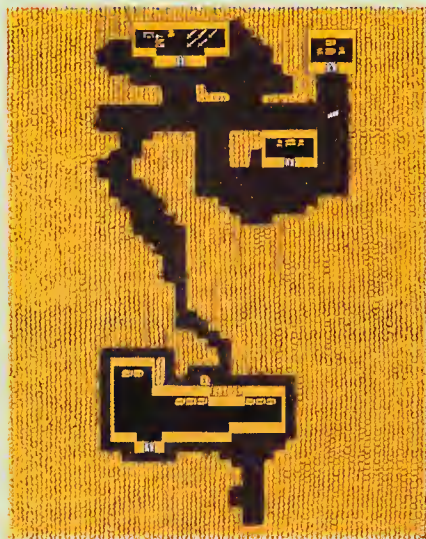
### ●エルフの城



プラボカから船で南に下ったところにこの城がある。ここにはエルフの王子様が、眠っている。城の住人に聞いてみると、アストスというダークエルフの王が、ある日やって来て眠りの呪いをかけたという。目覚めさせるには、ある薬が必要だというのが……そうそうマトーヤにもらったよね。この王子を目覚めさせてあげると、神秘のカギをくれるのだ。



## ●ドワーフの洞くつ



エルフの町から内海沿いに行ったところに、港がある。そこから西に少し歩くと、ドワーフの洞くつがある。ここには、運河掘りのネリクじいさんと鍛冶屋のおじさんという重要人物がいる。特に、ネリクじいさんは、内海から外に通じる運河を掘ってくれるのだ。なにが必要なのか、よく話を聞いておこうね。それから、ここにも神秘のカギが必要な宝物庫がある。うーん、早くアイテムを手に入れたいものだ。

## ●クレセントレイクの町

三日月形の湖に囲まれた美しい町だ。武器屋や防具屋で扱っている商品もかなり良くなり、魔法もレベル6まで買うことができるので、

戦力的にかなり充実するだろう。町の東の外れに、12人の予言者がいる。彼らの話はとても重要、しっかりと覚えておこう。



## ●オンラクの町



この町には、武器屋も防具屋もない。町の人に話を聞くと、人魚が海底の神殿に住んでいるそうだ。それから町はずれの港には、潜水艦を作ったという人がいるんだけど、息がつかって潜水艦が使えないそうだ。

## ●メルモンドの町

運河を通り、西に少し行ったところにメルモンドの町がある。エルフの町やドワーフの洞くつで聞いた通り大地の腐食が進み、町は荒

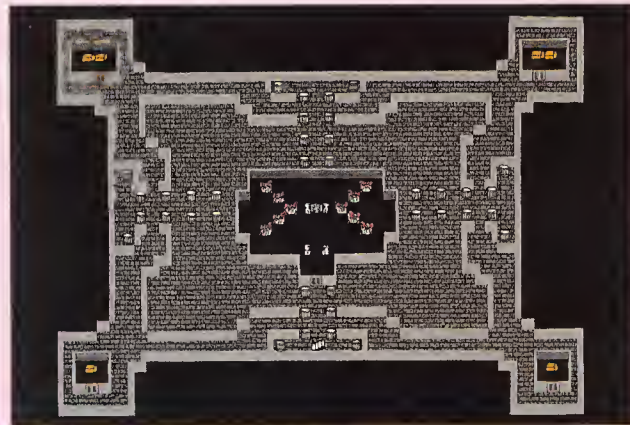
れてしまい、教会や道具屋もないという状況なのだ。だから死者は復活できないし、体力回復の薬も買えない。気をつけよう。



## ●カオスの神殿

コーネリアの北に行ったところにこの神殿はある。王女を誘拐したガーランドは、中央の大きな部屋にいます。四隅に部屋がそれ

ぞれあるのだけれど、左側の2つの部屋は神秘のカギがなくても入るので、宝物はしっかりもらっておこう。



## ●ルフェイン人の町

この町にやって来て、いちばん困るのは、言葉が通じないこと。言葉を覚えるには、海底神殿にあるロゼット石が必要なのだ。それか

らこの町には、2軒の魔法屋を除いて店はないんだ。ただし、ここで売っている魔法はとても強力/全財産を投げ売ってでも覚えよう。





# 桃色図鑑③

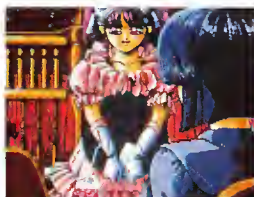
## グラムキャッツ 卒業アルバム

Game Crusaders

どうも、おひさしぶりです。  
そう、あの桃色図鑑が帰ってきました。1月号のグラムキャッツの攻略のときは不覚にも画面写真が1枚もなかったというアクシデントが起こってしまい、怒りの便りが山のように送られてきました(ウソ)。今月は、グラムキャッツの卒業アルバムという感じで仕上げてみました。どんなもんでしょうか?

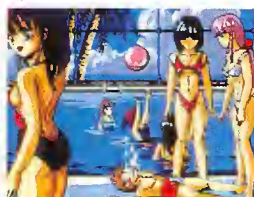


📍わてが羽根アカデミーの校長でんねん。いい娘がそろってまっせ!



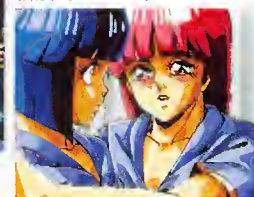
📍アンナ。ウェイトレスのバイトしてます。給料あげて!

📍1号(右)。2号(左)。カワイイ名前をつけてよ~



📍和代(右)。モーリー(左)。マシな写真にはなかったの!

📍校長の娘。校長室のカギの隠し場所は、ひ・み・つ♡



📍さやか。ゲームが終わっていない人は1月号を読んでね♡

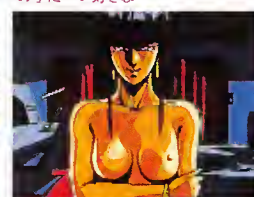


📍サヨリ。えっ? 後ろの男? さあ誰でしょうね!



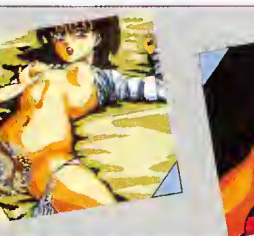
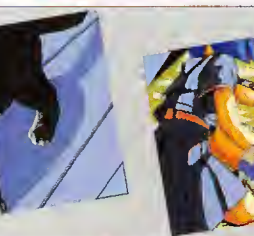
📍椎子(しいこ)。手に巻いてるのは包帯じゃないのよ

📍ジェーン。あへら、わたし若い女の子だ~い好きよ

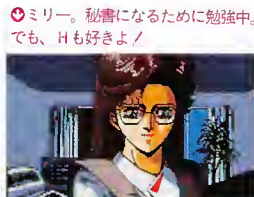


📍ジェミー。トレーニング室で働いているからきてね♡

📍ジョセフィア。1日中ここに座っているのは疲れるわ



📍ハルミ。私って童顔だけど本当はさやかの1つ上なのよ



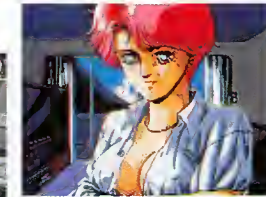
📍ミリー。秘書になるために勉強中。でも、Hも好きよ!



📍モーリー。実は私は宇宙人なの。屋上にいたのも私よ!



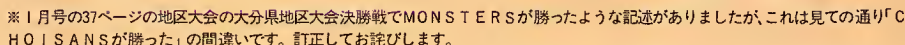
📍芳美。あかずの間? それはゲームの話でしょ!



📍ルイ。バイクに乗ってガンガン飛ばすのが好きだわ!



ム名のセットですが、よく見ると数字もちらほら。丸で囲んであるのが勝ったチームの点数「7対⑨でKAIJYUSの勝ち」とかやるんです。





## チェック 1 広島 KAIJYUS 徳島 WINNING YS

K	0	1	0	1	2	0		4
W	0	4	0	4	0	6		14

広島と徳島の戦いですね。個人的には広島イベントにも行ったことだし、広島を応援していたのですが、見ての通り4対14、6回コールドで負けてしまいました。その、6回のウラの惨劇は2番いわなの内野安打から始まります。3番いしだいの打球はレフトの頭を抜けて2、3塁とランナーをためます。4

番こいはこそとばかりに、スリーランホームラン。5番いとうもレフトへ。6番さあもんもツーランホームランを打って4対13、7番へらぶなのセーフティバントと8番らいぎよのライトまえヒットでノーアウト1、3塁。9番わいえず倒れて、1番まありんがとどめのタイムリーをライトに運び、エンド。

## チェック 2 山口 POLITICALS 奈良 BYOKIS

P	7	3	1	7	0	1	0	8	27
B	3	1	5	1	0	3	2	0	15

山口と奈良の27対15のおおよそ野球とは思えないような試合でした。8回までコールドにならなかったのが不思議なくらい。両チームのホームラン数5本に対して、安打数は59本。1イニングで7点を取った4回オモテの攻撃、9番こうめいがキャッチャーフライで倒れたあと、1番じゆうは2塁打。2番しんぼ

はレフトまえヒット。3番きょうどうのスクイズをピッチャーえいすがフィルダーズチョイス。4番しゃかいはライトフライ、5番きょうさんのヒットで満塁。6番みんしゃがタイムリー、7番こくみんは2点タイムリー、8番かくしんは2塁打、9番こうめいも走者一掃の2塁打。1番に帰ってようやく終了。

## チェック 3 長野 OYATSU 東京日 MUSICS

O	0	1	3	0	3	1	0	3	4	15
M	0	2	4	0	3	1	1	0	0	11

長野と東京日の試合は接戦でした。両チームの打数をくらべると49対51で東京日の方が多く、安打数も27対28と東京日のほうが多いのですが、ホームランの数は8対3で長野のほうが勝ってます。結局このホームランの差が勝利に結びついたのでしょう。途中3点差に広がったときは、東京日が逃げきりそうでした

が、8回オモテについて同点に追いついた長野が9回オモテ、9番、1番とかんたんに打ち取られ、2アウトになったあと。2番わたあめは1塁線にヒット。3番キャラメルはバックスリーンへの2ランホームラン。4番ぱいが出塁したあと5番ようかんの2ランホームランで終わってみれば4点差。

## チェック 4 滋賀 SANGOKUSHI 島根 HAGES

S	2	0	3	3	0	5	0	0	0	13
H	2	3	1	3	0	1	1	0	0	11

滋賀対島根は激ペナ2大会としては好試合でした。13対11とわずか2点差。この試合のクライマックスは6回のオモテでした。9番のこうちゅうがピッチャーフライで倒れたあと、1番きょううんのソロホームランで9対9の同点に追いつき、2番倒れて、3番かんうはレフト線を破る2塁打。4番りよふのヒ

ットで1、3塁のチャンスに5番きょうひがセンターへはじき返し逆転。6番きよちよはラッキーなライトまえに落ちるポテンヒット、1人返り2点差。7番はフォアボールを選び、満塁。8番たいしじがレフトオーバーの2点タイムリーを打ち、貴重な追加点を取り、結局この2点差を守りきった。

## チェック 5 徳島 WINNING YS 山口 POLITICALS

W	0	2					2
P	10	2					12

準決勝第1試合。まさかの2回コールド。徳島の安打はセーフティバントを含めた3安打のみ。一方、山口の安打は12本のすべてが2回ウラに集中しているのです。2回ウラの怒涛の攻撃を振り返ってみましょう。4番が三振したあとで、5番のソロホームランで1点目。6番、7番ヒットのあと8番のスリー

ランホームランで4点目。9番フォアボール。1番2塁打。2番ヒットで5点目。3番のゲッツークずれの間に6点目。4番ツーランホームラン8点目。5番2塁打。6番ヒットで9点目。7番ツーランホームラン11点目。8番2塁打。最後にピッチャーみずから2塁打を放ち12点目。コールド勝ち。

## チェック 6 長野 OYATSU 滋賀 SANGOKUSHI

O	5	5	1	2	1	2	0	1	17
S	1	5	7	0	0	3	5	6	27

準決勝第2試合。こちらもしっかりとコールド試合です。8回ウラにコールドされるまで17対27という大乱打試合を見せてくれました。それにしても同じカラーのチームが戦うとどっちが攻撃しているのわからなくなってしまうのでスコアのつけにくいなんのって / 8回ウラの攻撃、総力戦でコールドにして

いく経過をたどってみると……。4番ヒット。5番ライトフライ。6番ヒット。7番ヒットで満塁。8番2塁打でコールドまであと4点。9番ヒットであと3点。1番ヒットであと2点。2番凡打。3番ヒットであと1点。4番フェンス直撃の長打がコールドを決めるさよならヒットになり、試合終了。



# 優勝

Game Crusaders

## POLITICALS(山口県)

### POLITICALS—SANGOKUSHI

P	0	6	0	6	0	1	0	1	3	17
S	5	3	5	0	2	0	1	0	0	16

いきなり、こんなにでかく優勝とか書いてあって気分を害した人もいるでしょう。でも、これを読んだらさすが決勝戦などと、感心しますよ、きっと。

### スターティングオーダー発表

山口県代表・POLITICALSは政党が選手名になっている。1番じゆう。2番しんぼ。3番きょうどう。4番しゃかい。5番きょうさん。6番みんしゃ。7番こくみん。8番かくしん。ピッチャーこうめい。監督は弱冠14歳の中野太一(なかのたいいち)。ユニホームは黒(S)。滋賀県代表・SANGOKUSHIは三国志の武将が選手名になっている。1番ちょううん。2番ちょうほう。3番かんう。4番りょふ。5番ちょうひ。6

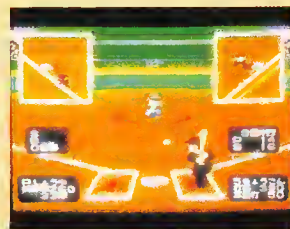
番きょちょう。7番ばちょう。8番たいしじ。ピッチャーこうめい。監督は新進気鋭の15歳、園賀寿多(そのかずた)。ユニホームは青(E)。

なんと両チームの先発ピッチャーが同じ名前という偶然。こんなところにもドラマを感じます。ひょっとして兄弟対決だったりして。

決勝戦は年末進行でおおわりの12月13日PM7時ちょうどに大会審判長のプレイボールの一声とともにじまった。

### いいかげんな下馬評

優勝は上のように決まったのだけど、試合開始まえは打ちはじめたら止まらないツルベ打線のPチームとホームランで大量得点を狙うSチーム、どちらが勝つにしてもピッチャーはそうとう打ちこまれるだろうから3ケタ得点もあり得るぞ、という意見もあったくらいです(うそ)。



○黒いユニホームはPチーム。青いユニホームはSチーム

### 明暗をわけた9回オモテの攻撃

左の段の文がプレイボールなんていってますから、かんたんに試合経過を説明します。まず、Sチームは1回ウラ、1番から9番まで全員が打席に立つというツルベ打線で一挙に5点を先制します。しかし、そのすぐあとの2回オモテにはほんもののツルベ打線が復活し、6点取って試合をひっくり返します。このあと、お互い得点を重ね、運命の9回へ。14対16で負けていたPチームは1番じみんに変え、うはを代打に送ります。うはは

期待に応え、内野安打を打ちます。2番しんぼも気力でレフトまえヒット。1、2塁と絶好のチャンスに3番きょうどうはファーストファールフライに倒れ、ベースを飛び出していたうはまでアウトになってしまいました。しかし、4番しゃかいがライトフェンス直撃のヒットを放ち、3塁と望みをつなげます。そして、5番きょうさんは「政権交代」の気合もろとも初球をレフト場外へ運ぶ逆転3ランを放ち、勝負を決めました。

### 激ペナ2の記録

優勝したPOLITICALSを率いた山口県・中野太一監督には、希望のゲームソフト3本とMファン特製テレカをセットでさしあげます。準優勝のSANGOKUSHIを率いた滋賀県・園賀寿多監督には、希望のゲームソフト2本とMファン特製テレカをセットでさしあげます。3位はWINNINGYSを率いた徳島県・宮本洋平監督とOYATSUを率いた長野県・戸田繁数監督

の2名。彼らには希望のゲームソフト1本とMファン特製テレカをセットでさしあげます。さて、十字軍特別賞(さまざまな理由で余ってしまったソフトの3本セット)はMAMONOCLOBを率いてあっけなく和歌山県大会で散ってしまった口井善史監督にさしあげます(抽選)。外ウマの発表は3月号でやりますので、⑤-①を選んだ人はワクワクしながら待っていてください。



○優勝者のお母さんの弁。あら、まあ、本当にありがとう、さうでした

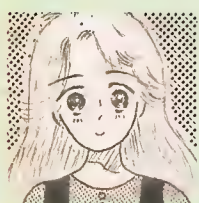


○準優勝者の弁。激ペナ2は持っていなかったのですが、うれしい。でもくやし

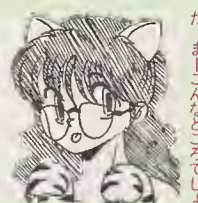
### 女性チームの記録

激ペナ2大会に参加した女性チームを勝手に取材する恒例のコーナーです。今回の大会は女性チームの活躍が目覚ましく、全国大会に2チームも出場しました。埼玉県AのBLUE CATS率いる横井陽子監督と愛媛県のTHE WORLD率いる吉川亜子監督です。BLUE CATSチームは1回戦で優勝したPOLITICALSと対戦し破れています。THE WORLDチームも残念ながら1回戦敗退です。でもまあ、

彼女たちは全国大会出場という荣誉に浴することはできたのですから、幸せでしょう。というわけで、長野県大会で消えていった沢田晶子監督率いるPINK POPSと愛知県大会で一度も勝つことなく消えていったEMI監督が率いるBATTLE PETSの2人に登場していただきます。沢田さんはおうし座生まれのAB型。チーズケーキとテトリスの好きな19歳。EMIさんはてんびん座のA型。



○沢田監督の弁。全国大会で女の力を見せられなかったのは残念



○EMI監督の弁。うーん、合計値が違っていて悩ましかったです。まあ、いいところでしょう





陽炎の時代を越えて

# あーくしゅ

ウルフチーム

☎03-5273-4795

1月下旬発売予定

媒体	2D
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	未定

『アークス』のみならずウルフチームの全ゲームをパロディにしまったゲームの登場。最初から最後までふざけているけど、なぜか楽しいのだ!!

## アークスのばろでいだよ!

「な〜んか脳天気だなあ……」  
ってノリのコミカルなAVGが  
ウルフチームから登場した。その  
名も「あーくしゅ」(気の抜ける  
タイトルノ)。もちろん、あの  
『アークス』のパロディなんだけ  
ど、それだけではなくウルフチ  
ームが今まで手掛けてきたゲー  
ムすべてのパロディになっている。  
主人公は『アークス』のじえ  
だ(このゲームでは「ジェダ」で  
はなく「じえだ」とピクト。会  
話中のじえだのボケとピクトのツ



①こ〜んな感じでみごとにパロディ化されている。これは酒乱のエリンですね

ッコミが、まるで漫才のよう  
でなかなか楽しい。ウルフチ  
ームのファンは見のがせないゲー  
ムなのだ。

## げえむしすてむなんだな

ストーリーはパロディでも、  
れっきとしたAVG。操作は画  
面上のアイコンを選択するだけ

というシンプルなシステムで  
楽にプレイできる。

### アイコン

すべて画面の上にあるアイコンと、  
画面右にあるウィンドウをクリックする  
だけですんでしまう。ぜいたくなこ  
とにヒストリーリピート機能まである  
のだ。『ガウディ』のパロディかな?



### 移動

場所を移動するときにはこのアイ  
コンをクリック。たちどころに移動  
できる「どこでもドア」なのだ。

### アイテム 武器など

武器など装備しているものを使い  
たいときはこのアイコンをクリック  
する。

### サウンド

BGMのON/OFFを選択。

### セーブ&ロード

これまた見てのとおりディスクの  
セーブとロードのアイコンだ。同  
時に10か所までセーブできる。

### プレイヤー チェンジ

場合によってじえだとピクトを使  
いわけなければゲームは進んでく  
れない。やはりじえだでは……

### アイテム

ここのアイコンは、薬草など手に  
入れたものや、買ったものなどの  
アイテムを使うときにクリック。

### ヒストリーリピート

今まで進んだ18画面分のデー  
タをストックできて、過去へもど  
ることが可能。セーブ機能と併用す  
ればすごく便利に楽しめる。

## あーくしゅのすとーりいって?

じえだとピクトはいつものよ  
うにモンスター退治の旅にでか  
けました。旅の途中で2人は金  
竜のリグ・ヴェーダが呼んでい  
ることを、自称メッセンジャー  
おじさん(『アークス』のキャラ  
バンのおじさん)から聞きました。  
さっそくリグ・ヴェーダに  
会いに行くと、たいへんなこと  
が起きていると知らされます。  
じつは日本の剣が時代を行き来  
していたため、時空に歪みが起  
こってしまい、しかもじえだた  
ちの仲間をゆがんだ時代へ飛ば  
してしまったらしいのです。リ  
グ・ヴェーダによると、時空の  
歪みを修復するには3本の剣が  
必要で、しかも3本の剣を見つ  
けるために4枚のCDが必要だ  
という。そのうえ、すべて歪ん  
だ時空に飛ばされてしまってい  
るというから一大事。まずはこ  
の4枚のCD集めをしなければ  
ならないのだ。はたして2人は  
CDを集めて剣を見つけ、消え  
た仲間を呼びもどせるのだろう  
か……。ピクトはまだしも、心  
配なのはおおボケのじえだ。じ  
えだといっしょに旅を続けるピ  
クトの苦労がうかがえる。でも、  
そこがおもしろい。



②どこかで見たことのある女の子2人組。  
たしか、今は日本テレネットのほうで仕事  
をしているような気がする……

## ★あーくしゅ 特別オープニング四コマ



じえだとピクトはモンス  
ター退治の旅をしていま  
した(いい天気だねえ)

メッセンジャーおじさん  
登場「金竜さまがお呼び  
じゃ」

「時空の歪みができて仲  
間が飛ばされてしまった  
のだ仲間捜しの旅

「わあああー!」「わあ  
あああー!」この続き  
はゲームをやってね

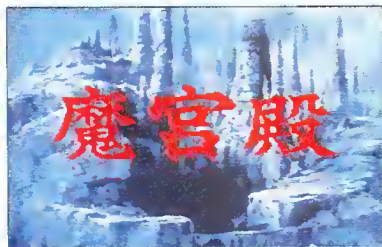


③この子はヤンチャに出てき  
た少嬢ですね



④ひゅー! ひしゅ! 女主人  
とおいしい! なんかつライ  
な





FAM NEWS

まきゆうでん

# 魔宮殿

ソフトスタジオWING

☎0975-32-3929

発売中

媒体	LD × 1
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	6,800円

魔王ガザールが奪ってしまった願いをかなえるという8つの宝玉。それを世界一の法力の使い手、弘法大師が取り戻そうとするアクションパズル。

## 法力を使って8つの宝玉を集めるんだ！

魔界から弘法大師が取り戻そうとしているのは8つの宝玉。それは8つある魔界に1つずつ隠されている。それぞれの魔界は上下左右に広がる10個の部屋で構成されていて、その1つ1つがトラップのあるパズル面になっている。もちろんその全部をまわらないと宝玉は手に入らない。トラップには、岩で通路

をふさいでしまっているものや、入ったとたんに物が落ちてくるというものがある。そこで、岩を動かしたり、用意された時限爆弾のお地藏様を利用して岩を破壊して道を開く。この基本的な方法のほかに、水色のつぼに入っている法力エネルギーを使って、岩を壊したり、空中に浮上するというワザもある。



弘法大師

日本の平和を守るために、法力と知力を使ってがんばる正義の人だ



宝玉の入ったつぼ

①魔界のどこかにある金色のつぼのなかに宝玉がある

②宝玉がなくなって、魔宮殿と呼ばれるようになった。ここが魔界への入口だ



③人々の願いをかなえる8つの宝玉をまつる光明殿だったが……



## 押す、引く、落とす、法力で解く

紫面魔界・第1室でテクニックをチェック！



スタート

④紫面魔界はここからスタート。ろうそくのマークが出入口の印だ

物を押したり、壁を壊したり、という基本的な方法のほかに、このゲームにはこまごまといくつかの変わったトラップの抜け方がある。右に紹介しているのは比較的かんたんな紫面魔界の第1室の攻略パターン。〇〇の法となっているのは、法力の力をかりないとできないワザ。も

ちろん、1度壊してしまった岩はどんなことをやっても復活しない。まえの部屋にもどってみても変わりはない。ということは、行動に移るまえにしっかり画面を見つめて、十分な対策を頭の中だけで立ててから進めということだ。



魔物に乗って

⑤下に落ちたらおしまい。のときは空中を横移動している魔物の上に乗っかろう。魔物も使いやすいだ

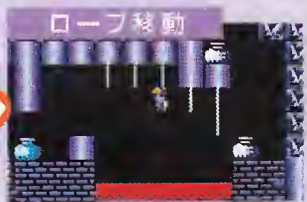
⑥するとまわりの岩などをこまごまに破壊してくれるのだ



おれが取れるとお地藏様がドカーンと爆発



法力エネルギーを1回分使ってジャマな壁や岩を破壊できる。でも壊せないのもあったりするが



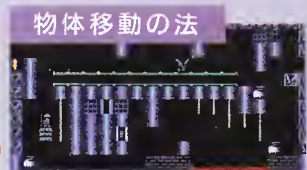
ロープ移動

⑦池に落ちないように、ロープからロープへ飛び移ってこう



封印剝脱の法

⑧水色のつぼを取ると法力が1つついてお地藏様のおれがはかせる(法力は減らない)



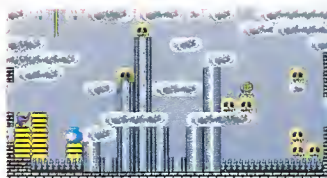
物体移動の法

⑨岩やつぼを利用して上昇もできる(法力は減らない)。これで右端の出口にも行ける

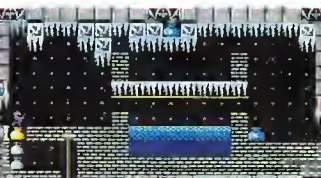
## 8つの魔界、各10室全80室！

8つある魔界は、好きなものから挑戦することができる。名前の気になった魔界から始めてみよう。ただし、竜神魔界はむずかしいので、これは後まわしがいいかもしれない。このほか

に地下道を進む地抗魔界、雲に飛び移る天空魔界、氷に閉ざされた氷変魔界、さらに血獄魔界、金剛魔界、海蝕魔界がある。それぞれは、その名のとおりの個性的な構成になっている。



⑩なんとなく孫悟空の気分で、雲の上をひよいひよいと飛び移っていく天空魔界だ



⑪ギザギザの氷が怖い氷変魔界。左下の金色のつぼは、グルリと回って下から取る





# 電腦学園 シナリオ1

ゼネラルプロダクツ

☎0422-22-1980

2月10日発売予定

媒体	2DD × 2
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	8,800円

ゴジラにツノがあるか!? アインシュタインは、どこの人!? 答がわかれば女の子が脱ぎます。だけどこのクイズが、ただものではナイのだ!

## 電腦学園てどんな学校だ?

美しい森にかこまれ、きれいな空気、静かな環境という最高の立地条件にめぐまれ、美少女

ばかりが通うというなんともおいしい高校が、この電腦学園だ。

キミはこの学園の、50年に1度の特別受講生になぜか選ばれ、生徒の中から選りすぐられた3人の特別講師の授業を受けることになった。さて、学園にやってきたキミ。しかし、その特別講師がいったい学園のどこにいるのやら。まずは左のマップ画面をたよりに講師の女の子を探さなくちゃだわ。



これが電腦学園の全体図だ。移動を始めとして操作はキーボード、ジョイスティック、マウスのどれでもできる

## ゲームはとってもシンプルだけど...

まず学園の食堂、グラウンド、校舎、体育館、プールの5か所を歩きまわる。それぞれの場所へ移動するとアドベンチャー画面になり、生徒や学校関係者から聞きこみができる。そこで得た情報から女の子を探しだすとクイズ画面になり、授業としてクイズを解くことになる。講義の時間は1人4時間で、1時間に25問の間



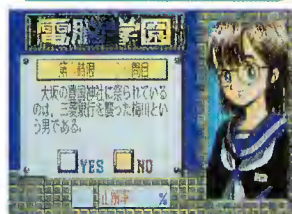
題が出され、80%以上の正解でその時間は合格。女の子が1枚ずつ服を脱いでいくのだ。女の子を探すのはたいていむずかしいがクイズの問題のほうは強烈で、アニメ、マンガ、SFや科学関係の雑学にかなりわくなくないときき解けない。いや、はっきりいってしまおう。クイズはすごく、オタクだ。ねえキミ、初代ゴジラにツノがあったかどうか知ってる? 私は知っているぞ。

### アドベンチャー画面



女の子を探すための情報収集画面。どこへ行ってもかわいい女の子とお話できる

### クイズ画面



ゲームのメインになるクイズ画面。制限時間内にYESかNOで解答する方法だ

## 特別講師の女の子を紹介しよう

さて、キミにありがたい講義をしてくれるのは下の3人。いずれも才色兼備の美少女ばかり。

キミの成績が優秀ならば、彼女たちの♡♡♡な姿がおがめるってわけ。さあ、がんばろー!

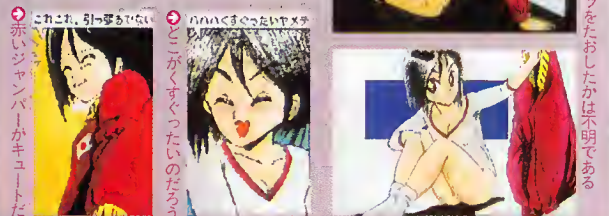
### 芹沢 博子

1年代表。身長152cm / 体重41kg / B78 / W60 / H80 / 学級委員。メガネのよくにあうかわいこちゃんタイプ。趣味は読書とハンカチ集め。



### 万城目 ユリ

2年代表。身長154cm / 体重43kg / B80 / W57 / H83、新体操部副部長。レオタード姿がうらしいスポーツギャル。買い物とスポーツ全般が趣味。



### 神宮寺 静

3年代表。身長165cm / 体重46kg / B88 / W57 / H87 / 生徒会長。趣味は日舞と茶道というお嬢様で、さらさらの髪がとても美しいのだ。ところで右のようなタイプの画面はマウスを使っていると見られないので、ぜひ使おう。わーいエッチだ。







FAN NEWS

# セまってみたい

いかがわしい愛の妖精ベロンチョが、女子高生とのデートにあなたをさそう、Hアドベンチャーゲーム

ハード  
☎03-837-1893  
発売中

媒体	16×2
対応機種	MSX 2/2+※
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	6,800円

※自然画デモつき



## 土曜の夜はなんとしてもあの娘といたい!

女の子とデートをする、ちょっとエッチなアドベンチャーゲーム。



自分と女の子の名前を決めてゲームスタート

キミは、女子高生の女の子(西野ユウコちゃんというのだが、好きな名前にできる)が大好きで、彼女をデートにさそうため、バイトで55000ゴールドをためた。そしてついに土曜日にデートの約束をすることに成功したのだ。ここまでできたら、考えることはただひとつ。

喫茶店や映画館にさそったり、食事や買い物に行ったりして彼

女のごきげんをとり、最後はホテルに行って愛のある(?)エッチをしてしまおう! というわけだ。ただし、支払いは全部キミのさいふから。お金はどんどん減っていく。ホテルの前まで来たのにお金がなくてゲームオーバーなんてこともある。

ゲームの進行役は左上でニコニコしている愛の妖精ベロンチョ。世話をやいてくれるけど、あんまり役にはたないみたい。

## 2+のお楽しみ

2+のユーザーには、ユウコちゃんの自然画イラストライブラリーがついている。お楽しみだね。



これが自然画の画面。ユウコちゃんのボディーラインがゲーム中よりもエッチだ

## まずはサテンでおちあつて



これがキミの愛するユウコちゃんだ。ふくらしたほっぺたと、ちよつとたれぎみの大きなひとみがラブリーだね



デートのまえに彼女の友だちから情報を集める。先は投資だね

さて、いよいよデート開始。まずは喫茶店でユウコちゃんとお話。彼女は気分屋だから、話題の選択を間違えるとゲームオーバーだ。

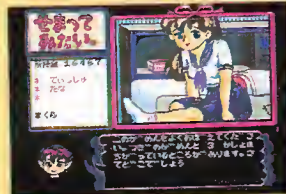
## つ……ついにホテルへ!!



ついにホテルについた。あとはもう、こうして、ああして、そんなことまでするだけだ。ここでも問題が出題されるが、「○○○した」なんていうふせ字問題もある。

このとき前半で資金を節約できていれば、1文字100ゴールドでヒントを手に入れられる。

さあ、ゴールはもう目の前。キミは愛のあるエッチができるか?



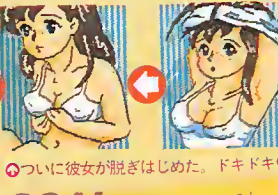
まずはベッドで間違い探しをするのだ



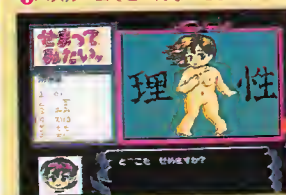
つづいてふせ字だ。さーていったいこのあとなにをするの?



バスルームでこんなことまでする



ついに彼女が脱ぎはじめた。ドキドキ



最後は彼女が理性を失うまで、体のあちこちを、責めて責めて責めて責めて



無事責めきればゴールへ。失敗するとゲームオーバーだ

## 映画や食事にさそったりして

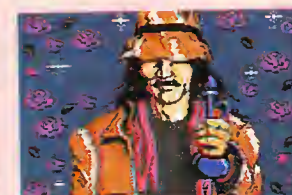
タクシーに乗って映画館へ。このあたりから、画面の間違えさがしやコマンド選択などがひんぱんに出題される。



レストランでなんと彼女をくどくどと



こんなエッチなアニメーションもタップリと用意されているのだ



とつぜん登場するレゲエのおじさん。重要アイテムを売りつけて去ってゆく





# ますます快調の9号

ディスクステーション・ファン

# DS fan

コンパイル  
☎082-263-6165  
発売中

媒体	2×2 MSX-Audio
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	1,940円

コンパクトなサイズになって、ますます注目のDS。今月から遊べるものにはPマークをつけてみた。だって先取りプレイも後追いプレイもあるからなのだ。遊べるのがすぐわかって便利でしょ！

## 遊べるゲームが、じゃんじゃか、じゃんじゃか

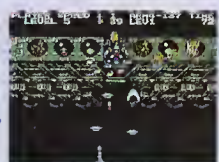
MSXの世界だけに存在するディスクマガジンのDS。なぜ他機種用が出ないのかななんて人ごとみたいに思うけど、MSXってもしかしたらものすごく奥が深い機種だったなんていまさらながらに思う。ゲームもずいぶん多いしね。

さて、余計な話はここまでにしておいて今月号のお話。今月はゲームアーツのサムシリーズが終わってすこしさびしい感じだが、プレイできるソフトがいっぱいつまっている。まず、コンパイルからは先取りならぬ後追いプレイの「アレスタ2」。速すぎて手に負えないよ、というくらいスクロールの速さや敵キャラの動きは目をみはるものがある。やってもやってもあきないシューティングだ。つぎにアイデアで勝負のBGVのお題は「鬼」。レトロゲームはセガのSC-3000用に作られた「ガルケーブ」。これを見ていると、そういえばCPUは同じZ80なんだなあ、だから、ポニーはセガのゲームをずいぶん移植しているんだ、と妙なほうに考えがおよんでしまう。ということは、もっと「ファンタシースター」とかMSXに移植されないんだろうか、と思う。また、横道にそれてしまった。話を戻して、今月の注目は「銀河英雄伝説」のデモでありながら遊べるもの、あとMファンのもかんたんなようでハマる「パースー〜」かな。とにかくプレイできるものが多いのは今後もつづけてほしいね。というわけでまた来月！

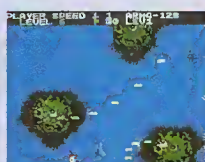
### アレスタ2 P

目にも止まらぬ速さで人々を恐怖のどん底に落と

コンパイル



し入れる「アレスタ2」の後追いプレイ。これでもか、と我々を苦しめる。これで遊んだらぜひ本編を買きましょうね。



### BGV (鬼)

世の中は1月でも2月号。だから節分の鬼が登場。



去年はバレンタインがテーマのBGVだったのに今年は純日本風。DSはMSXにとって鬼に金棒的存在だ、なんてね。



### レトロ (ガルケーブ) P

5年ぐらいまえにセガのSC-3000用に作られた



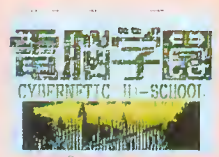
シューティング。全部で40種類ぐらゐ敵がバラバラと攻めてくる正統派のゲーム。BGMがビヨビヨ鳴るところがレトロ。



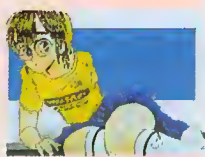
### 電脳学園 シナリオ1 P

今月のNEWSのページでも紹介しているちょっ

ゼネラルプロダクツ



とエッチなゲーム。とはいえ学園というわけで勉強(クイズ)がメイン。頭を動かして、どれだけ先生にせまれるか!?



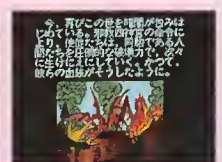
### レナム P

★かわいい少女ティア。彼女と仲間の4人で邪教四

ヘルツ



神官と闘うために聖剣と魔法種族レナムを捜し出す旅に出る。AVG部分を取り入れたヘルツの新しいRPG。BGM全曲。



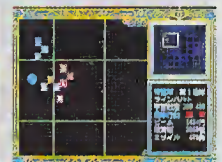
### 銀河英雄伝説 P P

★パワーアップシナリオ集も発売になって人気上昇

ボーステック



中のウォーシミュレーション。小説やアニメで知ってる人も多いと思う。デモだけどちょっと遊べるところがミソ。



### やじうま ベナントレース P

野球ゲームは数あれど、プロ野球の選手として、

ピクチャー音楽産業



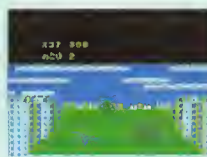
また監督としてベナントレースで優勝するのが目的の変わりだねシミュレーション。デモでその世界をのぞいてみよう。



### パースー ヨンダーブレード P

昨年の12月号掲載のファンダムのなから。へ

MSX・FAN



リコプターを左右にユラユラと移動させながら木をよけ、最後にいるボスを倒す。話はんたんだけど操作はむずかしい。



※Pマーク……遊べるもの、Pマーク……デモ



## MSXプログラム コレクション50本 ファンダムライブラリー⑥

●本・月刊MSX・FANで好評掲載のプログラムの再録集+α・定価820円(税込)・A5版

1989年5月号～10月号に掲載したプログラムから、50本を厳選しました。1画面におさまる短いプログラムから、10画面以上におよぶ力作までを細かく解説つきで紹介。打ちこみミスを発見するお助けプログラムや、かんたんに改造する方法もこっそり伝授。プログラムがよくわからなくても、ゲームは自分でできる、という実感をお届けします。各界に話題を巻き起こした「EDファンダム」の&H00～&H02、「サウンドフォーラム」の5月～10月号ぶんも掲載されています。1台に1冊、ファンダムライブラリー。

●ソフト/いちいち打ちこむのは面倒、という人のためのソフト・標準価格4800円(税別)

上記の本に掲載されている50本のソフトを、3.5インチ2DDのディスクに収録。メニュー画面でゲームを選ばだけで、すぐに好きなゲームが始められ、そのうえ、プログラムリストを表示させたり、改造してディスクにセーブしたりできるユニークなソフトです。1枚に50本のソフトがつまっているだけでもお得なのに、よく探すと本に掲載されていないおまけゲームがこっそり入っています。改造版もいっしょです。このソフトをゲームとして楽しんだあとは、自分のプログラムテクニックの勉強用としてお役立てください。



### ■ソフトの購入について

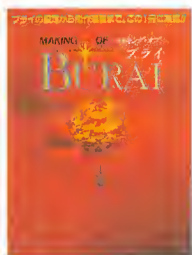
ソフトは全国のパソコンショップでお求めになれます。もし、お近くにパソコンショップがない場合、通信販売をご利用ください。申し込み方法は現金書留で、①商品名・機種名②住所・氏名・電話番号を明記のうえ、代金と消費税を同封して、下記の住所までお送りください。

### ★通信販売申し込み先

〒105 東京都新橋1-18-21 第一比谷ビル  
株徳間コミュニケーションズ(☎03-591-9161)  
テクノポリスソフト通販係

# 本とソフト!

## メイキング・オブ・ブライ



リバーヒルソフトのRPG『ブライ』の設定資料集・1500円(税込)・A5版

発売が楽しい、リバーヒルソフトのRPG『ブライ』の愛蔵本。ゲームの元になったシナリオや絵コンテ類、また、カラー80ページぶんではキャラクターデザインの荒木伸吾&姫野美智両氏の手による設定資料や、各イベント画面の原画などを掲載。そのほかゲーム音楽の譜面や裏話など、いろいろな情報も満載。『ブライ』ファンはもとより、RPGの新しい世界を知るには絶好の本となることでしょう。豪華スタッフによるRPG『ブライ』の制作過程をこの本でじっくり味わってください。

## ゲーム十字軍VOL.2



MSXゲームのウル技満載!・定価920円(税込)・A5版  
ウル技はもちろんのこと、超難解RPGのマップやAVGのQ&Aを満載。おまけにエッチゲームの特集も見がせません。

## FM音楽館



楽譜からアレンジまで・定価1300円(税込)・A5版  
MSXのFM音源を使いこなすための楽譜の読み方やコードの意味とMMLの変換法、アレンジなどをわかりやすく伝授。

### MSX・FAN 編集部が 人材を募集しています!

ゲームにプログラム、そして音楽までもこなしてしまうMSX。そんなMSXのいろんな楽しみを追求している当編集部が、スタッフを募集しています。ゲームが好き、プログラムがわかる、編集の仕事に興味があるなど我こそはと思う人はぜひ下の応募要綱を読んでご応募ください。

### ●応募要綱

勤務地/東京・新橋

資格/ゲームについての知識がある、プログラムの知識が深い、編集の仕事の経験がある、あるいは強い興味と意欲のある18歳以上の男女(高校生は不可)

待遇/経験・能力に応じて、嘱託社員契約、業務委託契約、フリー契約、時給アルバイトのいずれか。いずれも交通費全額支給。昇給、精勤手当あり。完全週休2日制。

応募方法/履歴書に自己アピール文(800字以内)を同封して下記まで郵送。1月16日必着。書類選考のうえ、面接日を連絡します。

送り先/〒105 東京都港区新橋4-10-7 徳間書店インターメディア株式会社 管理部 MSX・FANスタッフ募集係

なお、電話によるお問い合わせに応じかねます。また応募書類は返却できませんので、ご了承ください。



# ボクたちはみんなゲームのシナリオライターのタマゴだ！

by 飯島建男



どんな世界でも制作者側へのあこがれというものは強い。映画を見て自分も映画を作りたい。本を読んで自分も作家になりたい。こうして新しい才能が生まれる。もちろんゲーム業界も例外ではないぞ。では12月号のアンケート結果から。

①のグラフを見て、正直いって私も驚いた。これほどの人たちがゲームを作ってみたいと思っていたとは……。みんながただゲームで遊ぶわけではなく、そこから新しいものを作り出していこうと考えているのは非常によさげなことだね。

そこで②のグラフを見てほしいのだが、既にもう作ってしまった人、まだ未完成だが現在制作中の人が、じつに55.6%もいる。ここで、シナリオライターの立場からいわせてもらいたいのだが、完成したら、ぜひ他人に評価してもらおう。そうすれば、また新しい考え方や見方が生まれてくるものだ。こうしてよりよいものを作ってほしいと思う。

さて、残りのゲームを作りたいけど、作ったことのない人たち。作らなかった理由はたぶん、プログラムが組めないとか、実際どう

やって作ったらいいのかが想像がつかない人だと思う。そういう人は身近な人と相談してみよう。ストーリーや設定をしっかりとてていれば、どうしたらいいかわかってくるはずだ。

③は、何を作りたいか。やはりRPGに人気集中した。RPGは、現在ゲーム業界の華である。みんなが作りたと思うのは当然だろう。おもしろいのは、パズルが5位と健闘していること。これは『テトリス』人気のせいかも。パズルはアイデアさえあれば比較的に簡単に作れるから、ラクかもしれないね。

④は、どのパートを担当するかだが、ダントツの人気はシナリオライター。これは個人的にとってもうれしい。それとも、いまのゲームはシナリオがおもしろくないから自分で考えようということなのかな？ だったら怖い。何は

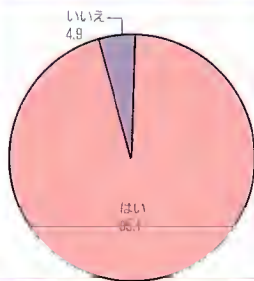
ともあれ、新しいパワーの登場を期待するぞ。

⑤は、どんな設定のゲームがいいか、というもの。これもまた人気のファンタジーもの。③のグラフと照らし合わせると、一番人気は、ファンタジーRPGということになる。やっぱり行き着くところはファンタジーRPGなのかな。

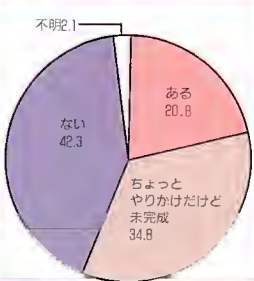
⑥は、ゲームのキャラクタや世界観の問題。オリジナルを作りたいということだが、自由に好き勝手やる反面、たいへんだ。思いつきだけでやっていると、かならず矛盾が生じてくるからね。設定は時間をかけてしっかりすぎるぐらい作っておこう。

最後にまとめると、みんなゲームを作りたいようなので、このなかから明日のスターが出てくることを期待したい。ただ、あまりにも売れ線ねらいが残念な結果だけ……。

① あなたは自分でゲームを作ってみたいと思ったことがありますか。

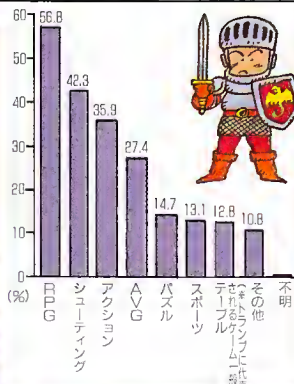


② ①ではいと答えた人で、実際にゲームを作ったことがありますか。



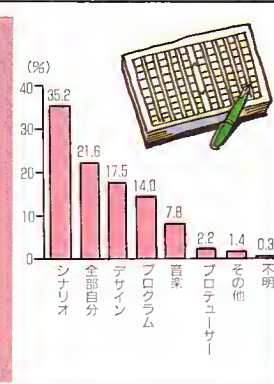
③

ゲームを作ってみた人も、そうでない人も、いろいろなジャンルのゲームを作りたいと思う人がいます。どのジャンルに人気があるのか、というのを教えてください。



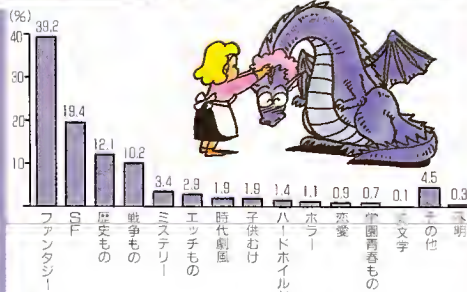
④

③では、作るときにあなたはどのパートを担当したいか、というのを教えてください。



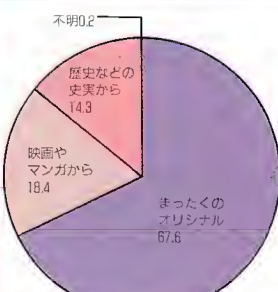
⑤

⑤ ④では、作るゲームの設定はどんなものか、というのを教えてください。



⑥

⑥ ゲームの世界やキャラクタは次のどれですか。



次回のお題

みんながゲームを作りたいと思うことは、市販のゲームに不満があるからという人もいると思う。ショップにならんでいる高いゲームを買って、もしそれがつまらなかつたらとても悲しい。そこで、次回のスーパーデータ学は、いまのゲームにどんな不満があるのかという点に焦点をあててみたい。どんどん思いきった意見をぶつけてほしい。このアンケートは100ページで。結果は4月号で。



発売中のソフトを再チェック!

# ON SALE

期間/11月15日から12月12日まで

## 期間中に発売されたソフト

11月

- 16日** シュヴァルツシルト(D)/工画堂スタジオ/9,800円  
みなさんお待たせの本格SFシミュレーションゲーム。
- 20日** 倉庫番パーフェクト(D)/マイクロキャビン/6,800円  
むかしなつかしの倉庫番がリメイクされて復活した。
- 21日** ①プロ野球ファミリースタジアム(R)/ナムコ/7,800円  
これまた長らくお待たせのファミスタ。多くの機能を追加して、完成度も高めてついに登場した。
- 22日** ウィザードリィII(D)/アスキー/9,800円  
RPGファン待望のウィザードリィシリーズ第2弾。  
アレスタ2(D)/コンパイル/6,800円  
高速シューティング『アレスタ』の続編。難度もグンとアップして、スリルも迫力も満点の仕上がりがだ。  
ガンシップ(D)/マイクロプロセッサー/9,800円  
こちらもお待たせのヘリコプターのシミュレーションゲーム。戦闘や装備、動きまでリアルに再現。
- 24日** ミステイVol.2(D)/データウエスト/5,000円  
テキストタイプのミステリーAVG『ミステイ』続編。
- 25日** ピーチアップ創刊号(D)/もものきはうす/3,800円  
エッチ版のディスクマガジン創刊号。今後、定期的に発売されることが決定。2号は1月25日に発売予定。
- MSXプログラムコレクション50本ファンダムライブラリー⑥(D)/徳間書店/4,000円  
おなじみ本誌のファンダムに掲載されたプログラムを50本まとめて1枚のディスクで楽しめるプロコレ第6弾。

30日

維新の嵐(R)/光栄/11,800円  
維新の嵐(R):サウンドウェア付き/光栄/14,200円  
シミュレーションゲームの大御所光栄の異色ゲーム。RPG色の強いシミュレーションになっている。

12月

- 1日** ピンクソックス(D)/ウェンディマガジン/2,800円  
女の子の絵とゲームがぎっしりのディスクマガジン。
- 5日** せまってみたい(D)/ハード/6,800円  
エッチなグラフィックがたくさん見られるAVG。
- 6日** 神の聖都(D)/スタジオパンサー/9,800円  
これもお待たせの近未来の横浜を舞台にしたAVG。
- 7日** サーク(D)/マイクロキャビン/8,800円  
マイクロキャビンがおくる89年末話題のRPGの1本。
- 8日** ドール(D)/ハート電子産業/7,800円  
アンドロイドの女の子が主人公のSF AVG。
- 11日** ディスクステーション8号(D)/コンパイル/2,900円  
おなじみディスクステーションの8号。CD付き。好評サムシリーズは最終回。DSも90年は月刊化されてますます楽しくなるようだ。  
サウルスランチ(D)/BIT<sup>2</sup>/3,800円  
シンセサウルスやグラフサウルスのデータ集。ただし、それらを持ってなくても絵は見られるし音楽も聞ける。



## ソフトなんでもベスト 10

今月の発表は「2人で楽しいベスト10」。たくさんのハガキありがとう。みんな、なかなかユニークな遊び方をしているようで、本来1人用のAVGなどもたくさん名をつらねていた。こんな遊び方もあったのかと感心させられるほど。遊び方は自由、楽しければいいのだ。

また、当選者の発表は来月のこのページの欄外を見てね。

ということで、つぎのベスト10は「1989年話題のベスト10」。昨年、1989年に話題になった、または話題をふりまいたと思う

ソフトを1~3位まで3本(1989年1~12月に発売されたものに限る)ハガキに書いて送ってほしい。どんなふうに話題になったか、どんな話題をふりまいたかなどの意見も必ず書いておくこと。あて先は、〒105東京都港区新橋4-10-7 徳間書店インターメディアMSX・FANベスト10係まで(1月20日必着)。ハガキのなかから、抽選で5名にMファンテレカ、1名に1位のゲームにちなんだ賞品をプレゼント。どんどんハガキ送ってね。

ソフトハウス当選者: コナミの「スペースマンボウ」を(愛知県)奥村正樹、Mファンテレカを(宮城県)森一弘(静岡県)辻啓晶(兵庫県)宮永岳洋(宮城県)松本英之(静岡県)相馬俊昭(敬称略)にプレゼント。

## 2人で楽しいベスト10

順位	ソフト名
1	激突ベナントレース2(コナミ)
2	信長の野望<全国版>(光栄)
3	スーパー大戦略(マイクロキャビン)
4	信長の野望・戦国群雄伝(光栄)
5	THEプロ野球激突ベナントレース(コナミ)
6	プロ野球ファミリースタジアム(ナムコ)
7	F1スピリット(コナミ)
7	三国志(光栄)
7	テトリス(ビーヒーエス)
7	レイドック2(T&Eソフト)

①1位はやっぱりの激ベナ2。2位の信長の野望<全国版>や戦国群雄伝、大戦略などシミュレーションも人気が高い。7位に4本のソフトがひしめいているというのすごい。少数意見の多いベスト10だった。

協力: サトームセン1号店、J&P渋谷店、J&P町田店、LAOX武蔵小山店

## J&P渋谷店 売り上げベスト10

順位	ソフト名
1	ピンクソックス
2	ピーチアップ創刊号
3	ディスクステーション8号
4	サーク
5	アレスタ2
6	グラムキャッツ
7	スーパー大戦略
8	神の聖都
9	激突ベナントレース2
10	維新の嵐

①なんといきなりピンクソックスが1位。2位もピーチアップで、人気のDSも3位に後進。さすがにエッチパワーにはかなわないところか。サーク、アレスタ2などなかなか好評調。(12月15日調べ)



超新作ソフト紹介!

# COMING SOON

この号は2月号だけど、世間は年が明けたばかりの1月。木枯らしピューピューの冬まつただなか。とはいつてもみんなのふところはお年玉で暖かい時期でもある。こんなときは

MSXの新作ソフトを買ってきて遊ぶのもいい。でも、おもしろそうな新作ソフトは、この先まだまででくるので、いまからお金をとっておくのも手。キミならどうする?

※画面はすべて開発中のものです。また、媒体欄には種類のみ表記、枚数は表記していません。

## ナムコの歴史が見えてくるソフト! ディスクNG2

■ナムコ  
■☎03-756-2311  
■発売日未定

媒体	2D
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	4,800円
ジャンル	バラエティ

### メーカーより

はるか2000日あまりまえ、昭和と呼ばれていた時代に、ナムコから燦然と輝く12本のソフトが発売されました。その事実を知る人はたいへん少なく、伝説となりつつあります。しかし、今よみがえります。時代を超えてナムコから5本まとめてオマケ付き。

先月の「お話だけでも～」で報告したとおり、少々発売がおくってしまったナムコの「ディスクNG」。1作目は、FAN NEWSですでに紹介しているけどその2作目が姿を現した。1作目が1月中に発売になるというぐあいなので、2作目のほうは2～3月ごろとまだ発売日は未定。でも、しっかりと遊べるサンプルもできているので1作目が発売されればすぐにお店にならぶんじゃないかな?

で、内容はというと、1作目同様、過去のナムコゲームが5本と新作(?)1本の計6本。この値段で、これだけ遊べればお



①だれもが知ってるパックマン。パックマンも楽しいけど、この単純さがまたいい



②岩でつぶしたり、空気でふくらまして敵を倒すディグダグ。キャラがかわいい

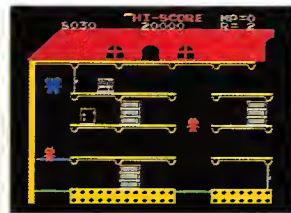
得というわけだ。

収録されているのは、だれもが知っている「パックマン」をはじめ、なつかしのシューティング「ギャラクシアン」、ネズミのキャラがかわいい「マッピー」、敵を風船のようにふくらませて倒す楽しいアクションの「ディグダグ」、敵にぶつからないようにチェックポイントをまわるカーゲームの「ラリーX」とナムコファンなら涙を流す(はおおげさだけど)ほどうれしいゲームばかり。

そして、新作というのが3Dタイプのシューティング。その名も「SHM」。大人気でおなじみの3Dシューティングとい



③インベーダーゲームのあと流行したギャラクシアン。これまた単純だけど楽しい



④これまたキャラクタがかわいいアクションゲームのマッピー。ただただなつかしい



⑤敵にぶつからないように猛スピードで走りまくるラリーXはスリル満点

えば? そう「スペースハリアー」。この新作はちょうどそんな感じ。タイトルのSHMも「スペースハリアーもどき」の略だというウワサも……。

いずれにしても、なかなかバラエティに富んでいて、たっぷり楽しめるソフトだ。ほっておく手はないぞ。



⑥これが新作(?)のSHM。3Dで敵がもたつてくるあたりはスペースハリアーと同じ。スペースハリアー気分味わおう

### お話だけでもいいですか?

〈ドラスピ敵キャラが入ったぞ!の確認〉先月、追跡COMING SOONで紹介したナムコの「ドラゴンスピリット」に、約束どおり(?)敵キャラが入った。ただ、まだ1面にしか入っていないそうで、今月も画面は紹介できないけど、開発は着々と進んでいるそう。いまのところ、発売のほうは3月ごろということなので、あと2か月ほど待ってね。



# 不思議な石がひきおこした冒険 ラ・ヴァルー

■工画堂スタジオ

■☎03-353-7724

■発売日未定

媒体	2D
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	未定
ジャンル	ロールプレイング

メーカーより

マップパーツ約2000種を駆使して描かれた華麗なるヴェスガロスの世界がキミたちを魅了する。その世界は悪しき魔法使いに支配され、ホビットや妖精など多くの種族がキミのくるのを待っている。シナリオは奥が深く、MSX2版はビデオ出力時にもキレイに見えるように工夫した16色表示版。キミもきっと「ラ・ヴァルー」の虜になる。

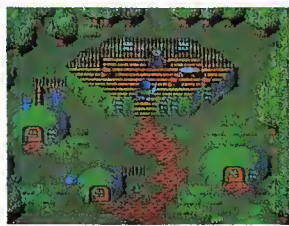
願いを唱えれば、その願いが悪なるものでも、かならずかなえてくれるという不思議な石。そんな石が、巻き起こしたファンタジーの世界のお話。

願いをかなえてくれる不思議な石「ラザニウム」。その鉱山を見つけたばかりに欲に目がくらみ、ひとりの魔法使いが世界征服を企てる。伝説では、ラザニウムには2つの大結晶があり、その2つを手に入れた者は、国を治める力を備えるという。大結晶のひとつを手に入れた彼は、もうひとつをさがし、世界を支配しようとしているのだ。主人公であるキミは、ホビットという村の村長に頼まれ、彼の野望をくだため旅にでるのだ。

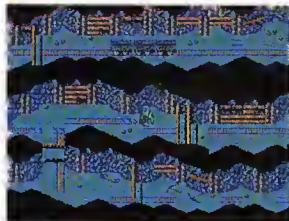
こんなファンタジーの世界を舞台にしたRPG。戦闘シーンやメッセージなどウインドウで表示するしくみで、常時マップ画面で移動しながらプレイするタイプのゲームだ。画面レイアウトこそちがってても、以前、同社から発売された「時空の花嫁」のようなシステムだ。ただ、戦闘はすこしかわっていて、18種類の武器と敵の種類や弱点にあわせて、「切る」とか「突く」など攻撃方法も選択するようになっている。このへんがなかなか楽しい部分だ。



④塔の中に入るとなんと塔の断面図に画面が切り換わる。かわった画面でこれはおもしろい



③ゲームはほぼマップ画面で進行する



⑤こんなダンジョンだって登場する



⑥戦闘シーンなどはウインドウで表示

# 女の子だけの楽園を魔の手から救え ドラゴンナイト

■エルフ

■☎03-5386-9026

■1月19日発売予定

媒体	2D
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	6,800円
ジャンル	ロールプレイング

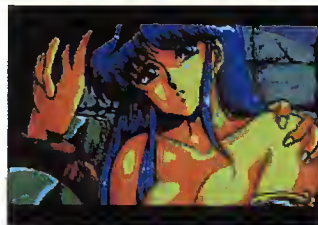
メーカーより

とにかく、画面をごらんください。スタッフが愛情と体力と頭脳を結集して創り上げた「シナリオ」「グラフィック」です。また、98・88版で好評の「1度クリアした女の子と何度も会えるディスク」も、もちろんついています。とにかく1度プレイしてみてください。決して後悔させない自信と内容がぎっしりとつまっています。

冒険好きなキミは、ある国にたどりついた。そこへひとりの少女が現れ、この国を助けてほしいとたのまれた。キミは事情を聞くため王女に会いに行くことにした。王女の話によると、この国はかつて幸福の泉と水の女神の祝福により豊かで平和な女だけの楽園だったという。しかし、恐怖の総統ドラゴンナイトという竜が女神の塔の上空に



④こんなキレイな王女様にしたのれと、ことわりきれないのは男の性(さが)



⑤いく先で出会う女の子を助けつつ旅をする。こんな色っぽい子に会うと旅をやめなくなる

現れ、水の女神を石に封印し、泉の水が絶えて以来、この国の不幸がはじまったのだ。王女は、キミに、そのドラゴンナイトを倒してほしいというのだ。

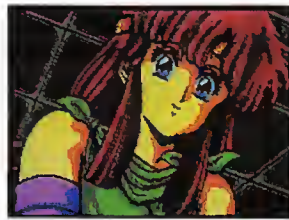
というわけで、キミは塔をのぼり、ドラゴンナイトを倒して、この国をもとの楽園にもどすのだ。ゲームは3Dダンジョン形式のRPG。途中、モンスターに捕らえられている美女たちを助けつつ進むのだ。とうぜんエッチなグラフィックもたっぷり登場。RPGとエッチゲームが同時に楽しめるノリだ。



⑥助けるとエッチな画面になったりする



⑦女だけの楽園だけあってでてくるのは



⑧とってもかわいい女の子ばかりだ

お話だけでも  
いいですか?

〈システムソフトから新作登場〉システムソフトから新作の情報。その名も「ロボクラッシュ」。ロボットをあやつり試合をして勝者を決める「ロボクラッシュ」の大会が舞台となるシミュレーションゲームだ。ゲーム中には謎解きの部分もあり、AVGやRPGの要素も用意されている。MSX2/2+、ディスク版、予価7,800円で3月に発売される予定だ。



## システム手帳をMSXで活用する！ かんたん手帳リフィルくん

■アスキー  
■☎03-486-8080  
■3月発売予定

媒体	MSX2/2+
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	9,800円
ジャンル	ツール

### メーカーより

このソフトは、システム手帳愛好者のためのソフトです。使い方の例をひとつ。フォームのなかから「住所録」を選択、友人・知人の住所を入力し、ディスクに保存しておきます。これをプリントアウトして手帳にファイルすれば住所録の完成です。あとは住所変更されるごとにデータの訂正をし、プリントアウトすればよいわけです。

流行の波はやや過ぎた感じだけど、仕事のメモや住所録、毎日のスケジュールなど、いろいろなデータを管理するのに便利なシステム手帳。中に閉じるリフィルの種類がたくさんあって、人それぞれに使いやすいように工夫できるところが人気の理由だけど、そのリフィルをMSXで作れるという便利なソフトが登場した。その名もズバリ「かんたん手帳リフィルくん」。

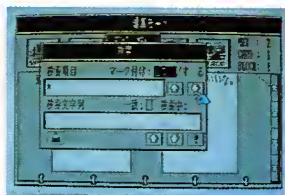
まだどんなものかはわからないけど、パッケージはそのままシステム手帳になるそう。

実際にリフィルを作るには、このソフトとMSX2(または2+)、そして24ドット以上のMSXプリンタがあればOK。ソ

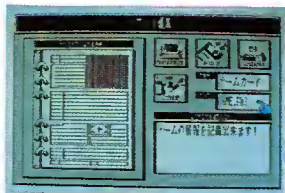


①こんなふうに入っているフォーマットにデータを入力して印字すればリフィルが完成

フト自体には、住所録やスケジュール表、ゲームソフト採点表にグルメチェックリストなど、便利で楽しいリフィルのフォーマットがあらかじめ60種類以上も用意されていて、各項目にキミがデータを入力して印字するだけ。種類によっては、イメージスキャナで取りこんだグラフィックも使用できる。また、カード型データベースとしても使える検索などの機能もあり、カード999枚分のデータを管理可能。ただし漢字やひらがなの入力にはMSX-JEが必要。



②入力したデータは保存できるので、あとから検索することだって可能



③このソフトをシステム手帳のデータの保存用として持っているのも便利だ



④メモのようなリフィルなど種類も豊富で便利だけでなく、楽しく使える

## 正義感の強いトラック野郎が大暴れ ウルフAT

■テクノポリスソフト  
■☎03-435-0834  
■1月下旬発売予定

媒体	MSX2/2+
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	6,800円
ジャンル	アクション

### メーカーより

はじめて、MSX2版で開発したアクションゲームなので、バランスとしては、すこしズカシイかも……？ テスト・プレイをすると、ゲームのバージョンが上がるけれど、テスト・プレイヤーの腕前も上がるから、デバッグ中は、プログラマとテスト・プレイヤーの意地のはりあいになったりして……微笑ましい風景ですよ。

一匹狼のトラック野郎、通称「ウルフ」。彼には心臓の悪い妹がいて、その手術にかかる費用をかせこうと仕事をさがしていると、ある日、ひとりの男が多額の前金を持って、仕事を依頼してきた。残りの報酬は輸送先で支払われるという約束で、ウルフはこの仕事を請け負い、目的地めざしてトラックで出発した。しかし、途中で荷物を点検しようと車を降りたウルフに、2人の男が襲いかかってきた。腕っぷしにも自信のある彼は、男たちをしめ上げ、目的を聞きだすと、自分が請け負った仕事、アトミック・トランスポートという核燃料輸送計画の最高機密だと知らされる。仕事の依



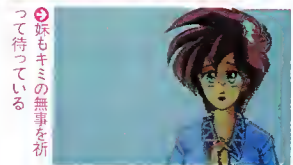
①心優しいトラック野郎のウルフが町の悪者どもを相手に大暴れしまくるのが、なんともいっても爽快。岸純明快のバリバリアクションゲームなのだ

頼主は、核物質原子力で世界をわがものにしようとする秘密結社「XXX」だ。真実を知ったウルフは、XXXを倒すべく本部へのりこむ。

というわけで、トラック野郎ウルフが画面せましと暴れまくるアクションゲームだ。途中、ヤクザなど街の悪者をたたきのめし、XXXの本部へとむかいやつらを倒すのだ。



②最初はヤクザなどが敵になって戦う



③妹もキミの無事を祈って待っている


## お話だけでもいいですか？

〈銀英伝のお得なセットが発売される〉ボーステックから発売中のシミュレーション「銀河英雄伝説」に、「パワーアップ&シナリオ集」という追加シナリオがでているのはみんな知っているよね。これらのソフトの売れ行きが好調なので、なんと、この銀英伝とシナリオ集をセットで1本のソフトとして発売するという。11,600円で1月19日に発売される予定だ。



## 第2弾のエッチさはハンパじゃない ピーチアップVol.2

■もものきはうす  
■☎0722-27-7765  
■1月25日発売予定

媒体	
対応機種	<b>MSX2/2+</b>
VRAM	128K
価格	3,800円
ジャンル	バラエティ

### メーカーより

えへへ……ほっ本当にいいのかい？  
桃子君、こっこんなことして。ちくちく、でなで、スッスベシャルとはいえ、こっこんなにサービスしてもらっちゃって悪いなあ。ばふばふ、ばむばむ、確かピーチアップは軽いのりていくのじゃなかったっけ、れろれろ、こっここれはもう、買うしかないじゃないか、うっ(もものきのヘンタイ)。

エッチなディスクマガジンとして、11月25日に創刊号が発売された『ピーチアップ』の第2弾が早くも登場する。この先、定期的に発売されるというので期待しよう。

さて、今回の内容のほうは、オリジナルソフト2本と先取りソフトを数本予定。

オリジナルソフトは、『ナース

アカデミー』と『コズミックフリー』。  
ゲーム画面はまだないのでしばらくお待ちを



①ナースアカデミーのタイトル画面。ゲーム画面はまだないのでしばらくお待ちを

アカデミー』と『コズミックフリー(仮称)』。前者は、コマンド選択式のAVGにクイズが加わったような内容。アニメーションたっぷり、映画感覚で楽しめる内容。グラフィックは、ロリコン誌では有名な「まいなあぼおい」氏によるもので、これもなかなか。後者は、知る人ぞ知るゲーム「スタートレック」タイプのシミュレーションゲーム。シン



②コズミックフリーのイベントを公開。グラフィックもキレイで楽しそう

ブルで古典的ながらもなかなか楽しめるゲームシステムに、女の子のグラフィックや戦闘シーンのアニメーションなどが加わって、楽しいゲームだ。

ほかに、ブロックくずしやスロットマシン、先取りソフトにはゼネラルプロダクツの『脳科学学園』が予定されている。ほかに、エッチゲーム何本かが入る予定だとか……。これ1本でエッチなキミは何倍も楽しめてしまうといううれしいかぎりのソフトなのだ。ありがたや、ありがたや。



メーカーさんのコメントを掲載するこのコーナー。いいことのあるメーカーはどんな名前でてください！

### コナミ

☆コナミは主張する：その1 新系列シューティング『スペマン』、楽しめたかな。シューティングとは本来、このようにクセになるものでなきゃいかん。全盛のRPGもいいが、「ゲームの王道」はやはりシューティングだと、そう思わんかね諸君。ねっ。そう思わない？ そーゆーピーポーは、『SDスナッチャー』も買うべきだよ。いやまったく。

### T&Eソフト

あう〜、胃が痛い！ 肉体の衰えをヒシヒシと感じる今日このごろですが、みなさんはいかがお過ごしでしょうか？ ま、それはそーと『ルーンワース：黒衣の貴公子』がいよいよ発売になります。赤いパッケージに黄金の仮面が目印です(テオリスとまちがえちゃやーよ)。90年代の最先端をいくRPGはこれだっ！ みんなぜひ買ってね。

### ナムコ

ナムコの河野光です。『ゼビウス』『バックマニア』『ファミスタ』ご好評いただきありがとうございます。次回作『ディスクNG』シリーズ、『ドラゴンスピリット』『バルンバ』など、ソフトは順調に開発進行中です。ご期待ください。パッケージ変更(小さくなるなど)、適正価格、確実な発売日の告知などを重点項目に、ソフト開発をします。

## 追跡 COMING SOON

### ブライ上巻

先月の新作発売予定表でも12月下旬発売予定だったリバーヒルソフトの『ブライ上巻』。じつは、開発がなかなか手こずっている。いまの段階の情報だと、発売が3月ごろになってしまうとか……。うーん、じつに残念。一刻も早く発売してほしいのだが、こればかりはしょうがないようだ。

MSX2版について、さっそくリバーヒルソフトの宮崎氏に連絡。いま

わかる情報をと聞いてみると、発売は3月ごろで、なんとディスクが7枚組という、超大作ソフトになってしまうかも……という。しかし値段は変わらず、8,800円のままで。マニュアルも改良されてMSX2版はプレイしやすくなるとか。時期はおくれってしまったけど、やっぱり気になるゲームなので、みんなで、発売がはやるよう祈りつつ待てよう。そんなMSX2版とはうってかわつ



①MSX2版のソフトが発売と聞いたらこれに単行本だ(CM)

て、PC88、98版はすでに発売中。なかなか好評だということだ。人気が高くて、逆にソフトが不足気味という状況らしい。どんなもなかとジョップに足をはこんでみると、これがやっぱりなかなかすごいらしい。リバーヒルさん、なんとかMSX2版もお願いね！



②88、98版はジョップでなかなか好評らしい



③MSX2版の発売が待たれる。画面は全部98版

## お話だけでもいいですか？

〈光線銃でハンター気分のゲーム登場〉アスキーから、光線銃つきのかわったソフトが発売されるという情報が入った。その名も『ダンジョンハンター』。3Dの迷路を歩きまわり、バーンと付属の光線銃を画面にむかって撃ち、敵を倒すというしろもの。発売は3月ごろで、ディスク版、光線銃つき、いまのところ価格は未定ということだ。くわしいことは、次の号ででも。





# 新作発売予定表

注意!! 記号が変わりました。  
無印はMSX2/2+のソフトです。⊕はMSX2+専用のソフトです。  
⊙はMSX2か2+、⊗はMSXかMSX2かで機能が切り換わります。  
●はMSX、MSX2 2+対応です。☐はMSX-MUSIC対応です。

■ソフトと本 ※媒体のRはROM版、Dはディスク版です。

発売予定日	タイトル(媒体)	メーカー名	予定価格
1月	8日	ディスクステーション9号(D)/コンパイル	1,940円☐
	12日	ルーンワース(D)/T&Eソフト	8,800円☐
	19日	銀河英雄伝説+セット(D)/ボーステック	11,600円☐
	19日	ドラゴンナイト(D)/エルフ	6,800円
	中旬	レナム(D)/ヘルツ	8,800円☐
	中旬	ディオス(D)/ザイン・ソフト	9,800円☐
	25日	ピーチアップVol.2(D)/もものきはうす	3,800円☐
	25日	ミスティVol.3(D)/データウエスト	5,000円
	下旬	あーくしゅ(D)/ウルフチーム	価格未定☐
	下旬	天使たちの午後番外編III(D)/ジャスト	8,800円
	下旬	ウルフAT(D)/テクノポリスソフト	6,800円
	?	ディスクNG(D)/ナムコ	4,800円☐
2月	8日	MSX・FAN3月号(本)/徳間書店	価格未定
	8日	ディスクステーション10号(D)/コンパイル	1,940円☐
	10日	電脳学園シナリオI(D)/ゼネラルプロダクツ	8,800円
	中旬	雀ボークすずめ(D)/ポニーテールソフト	7,800円☐
	23日	湘南伝説(D)/ビクター音楽産業	8,800円
	下旬	イミテーションは愛せない(D)/グレイト	7,800円
	下旬	雪の国クルージュ(D)/ザイン・ソフト	8,800円
	下旬	妖魔降臨(D)/日本デクスタ	7,800円☐
	?	あぶないてんぐ伝説(D)/アリスソフト	5,800円
3月	5日	ジャックニクラウスチャンピオンシップゴルフ(D)/ビクター音楽産業	8,800円
	8日	MSX・FAN4月号(本)/徳間書店	価格未定
	8日	ディスクステーション11号(D)/コンパイル	1,940円☐
	9日	帰ってきた探偵団X(D)/ハート電子産業	価格未定
	10日	ハイウェイ・バスター 電脳学園シナリオII(D)/ゼネラルプロダクツ	8,800円
	下旬	ゼロ 第4のユニット4(D)/データウエスト	8,800円☐
	?	ダンジョンハンター(R+光線銃)/アスキー	価格未定
	?	バーミリオン(D)/グレイト	6,800円
	?	ロボクラッシュ(D)/システムソフト	7,800円☐
	?	ドラゴンスピリット(媒体未定)/ナムコ	価格未定☐
	?		
	?	ビバラスベガス(D)/ハル研究所	6,800円

発売予定日	タイトル(媒体)	メーカー名	予定価格
3月	?	ワークスグラフィサウルス(D)/BIT <sup>2</sup>	16,800円
	?	ブライ上巻(D)/リバーヒルソフト	8,800円☐
	?	かんたん手帳リフィルくん(R+D)/アスキー	9,800円
4月以降と発売日未定			
		ロードス島戦記(D)/ハミングバードソフト	9,800円☐
		SDスナッチャー(D+専用カートリッジ)/コナミ	9,800円
		ソリッドスネーク(R)/コナミ	7,800円
		火星甲殻団(D)/アスキー	価格未定
		エストランド物語(D)/イーストキューブ	価格未定
		トリロジー(D)/クリスタルソフト	価格未定
		ナビチューン(D)/工画堂スタジオ	8,800円
		ラ・ヴァルー(D)/工画堂スタジオ	価格未定
		ガルフォース 怒濤のカオス(D)/スキップトラスト	7,800円
		ベトナム1968(D)/スキップトラスト	価格未定
		トンネル・アンド・トロース(D)/スタークラフト	9,800円
		トップをねらえ 電脳学園シナリオII(D)/ゼネラルプロダクツ	8,800円
		エリア88(仮称)(D)/ソフトスタジオWING	価格未定
		まじゃべんちゃー(D)/テクノポリスソフト	6,800円
		ときめきセシル(D)/テクノポリスソフト	7,800円
		ディスクNG2(D)/ナムコ	4,800円☐
		センターコート(D)/ナムコ	価格未定☐
		●ワンダーボーイII(R)/日本デクスタ	7,800円
		トリロジー(D)/ハード	6,800円
		エメラルドドラゴン(D)/バショウハウス	価格未定
		ジェイルベイツ(D)/BIT <sup>2</sup>	価格未定☐
		無敵刑事大打撃 史上最大の犯罪(D)/ファミリーソフト	価格未定
		殺しのドレスII(D)/フェアリーテール	価格未定
		リップスティックADV II(D:タケルでのみ販売)/フェアリーテール	価格未定
		キャンキャンパニー(D)/フェアリーテール	価格未定
		晴れのちおおさわぎ(D)/フェアリーテール	価格未定
		ウルティマV(D)/ポニーキャニオン	価格未定
		ポッキー2(D)/ポニーテールソフト	価格未定
		麻雀狂時代II(D)/マイクロネット	価格未定
		プロの碁パート3(D)/マイティマイコンシステム	9,800円
		ディスクバック2(D)/パナソフトセンター	価格未定☐
		バルンバ(D)/ナムコ	価格未定☐

この情報は12月15日現在のものです。



# FANCLIP

## 独立したゲーム作家飯島健男 はこの1年なにをしていたか パンドラボックス



東京・高田馬場のマンションの1室にあるパンドラボックス。飯島健男はここで昼おそくから真夜中まで仕事をする。右側の女性は筆名・佳丈祐子、ここに所属するゲーム作家の1人

1988年の12月、飯島健男は会社をやめた。会社はブレイン・グレイ、飯島はその社長であり、ゲーム作家だった。もちろん、ブレイン・グレイから出た『拔忍伝説』『ラスト・ハルマゲドン』は、飯島の作品だ。やめてからしばらくは、いま何をしているのかと聞かれても「なにもし

ません。ほんっとーになんにもしません」という状態だったが、じつは、20社くらいのソフトハウスから組まないかという誘いが来ていた。

ファミコンでの仕事の話も来た。「パソコンなんかもうからなだろう」ともいわれたが、「正直いってファミコンにいきなり

行くのは怖かった」という。意外と気が小さいのである。

飯島の考えていたゲームではビジュアルにパワーがほしかった。だから、話のあったソフトハウスのなかからグラフィックでピカ1のリバーヒルソフトを選んだ。そしてできたのが『ブライ』だ(MS X版はまだ先の話になってしまったが)。飯島は『ブライ』によって、

RPGという形でパソコンにケリをつけたかったという。といってもパソコンから離れるという意味ではなく、もっと広いフィールドで仕事をしたいのだ。

1989年3月にパンドラボックスを設立した。また代表取締役になってしまったわけだが、今度は「会社」にはしたくないという。1人1人が自分の世界と個性を持って自分の仕事ができるスタッフをたくさん集めたいと願っている。

飯島は、『ブライ』のほかに、小学館『ポプコム』にラス・ハゲの流れを組む小説を連載したり、他誌にもエッセイなどを書いた



「マンガがたどってきた発展の歴史をゲームソフトもまたたどっていくだろう」と飯島はいう。目が燃えているように見えるがじつは電灯が眼鏡に映ってしまったのだった

りしている。Mファンでの仕事はご存じのとおり。

そうして充実した1年がすぎた。1989年の収入は、数千万円……。だが、飯島はまだまだ不満そうだ。

「年収1億くらいのゲーム作家が5人くらいは現れるようにならないとこの業界のほんとうの意味での発展はありませんよ」。その先兵として、さがけとして、飯島は書きつづける。プログラムのまったくわからない、珍しいタイプ、そしてほんとうの意味でのゲーム作家として。

いまは、某ゲーム専用機で、ドラクエ型でもスーパーマリオ型でもRPGでもない、夢のように新しいゲームを構想中だ。

## EDITORIAL WEATHER

### 北海道のMS

XイベントでT&EソフトのY氏にそそのかされ、シャープのPiu(重さがたったの99グラムしかないヘッドホンステレオ)を衝動買いしてしまった副編少年S。次の仙台でのMSXイベントでまたY氏に会い、こ

んどは最新ノート型ワープロのカタログを見せられてしまった。がまんしていたが、編集部にもどってきるとちゅうで買ってしまう。そこへ、編集部K氏がばおばおとブック型の最新16ビットパソコンを持ってきた。すぐに電器店に電話をかけ、速攻でその対抗機種を予約。

ほっとひといきして、CD-ROMを紹介する雑誌記事を読んでいたラムラとほしくなった。ひと晩悩んで、朝いちばんでふたたび電器店に電話してそれも予約……。これでボーナスが消えた。歩く最新機種ショールームとしての彼は今日も180円の大坂すうどんで昼食をとる。

**次号3月号は 2月8日発売!**

廊下の片隅、校庭のものかげ。6日後、キミはもらえるか?

■PUBLISHER=山下辰巳<編集>徳間書店インターメディア株式会社■EDITOR=佐瀬伸治■EDITOR IN CHIEF=北根紀子■SENIOR CONTRIBUTING EDITOR=山科教之■SENIOR EDITOR=渋谷隆■EDITORIAL STAFF=加藤久人+上村治彦+福成雅英■ASSISTANT EDITORS=奥村英明+金子達子+川尻淳史+佐伯憲司+神保都雄+引田伸一+藤本勝己+本多幸子+諸橋康一+山本晃夫■STAFF PHOTOGRAPHER=浜野忠夫■CONTRIBUTORS=田原由紀+諏訪由里子+堀川浩司+横川理彦+星野博和+高田陽<制作>■ART DIRECTOR & COVER DESIGNER=渡部孝雄■EDITORIAL DESIGNERS=福島ひろみ+今野文恵+柳沼健+佐藤俊行+小松雅彦+奥川奈津子+福田克徳+荒井智宏+佐藤基樹+デザイラ<釜田泰行+柳井孝之>+橋本健一+井沢俊二+高田亜季+樹キンダイ■ILLUSTRATORS=島浦孝全+高木祐一+青柳義郎+しまづ★どんき+中野カンフー!+野見山つづじ+南辰真+尾台誠+成田保宏■COVER ARTISTS=佐藤任紀■COVER PHOTOGRAPHERS=矢藤修三+大嶋一成■FINISH DESIGNERS=あくせす<村山成幸>+樹ワード・ボック<筒井雅浩+石井浩道+崎山裕子+野々峯千尋+矢沢妙子+平間順子+井橋紀代子+蕪本紀久枝+姫野典子+佐取恵+富岡辰子>■PRINTER=大日本印刷株式会社

## AD INDEX

アスキー	90、91
コナミ	142、表3
サンクレスト	87
三洋電機	54、55
ジャスト	93
ソニー	表2、3
T&Eソフト	96、97
電子技術教育教会	88
徳間書店	92、98、99、101
(株)日本テレネット	141
日本テレネット(株)	56
日本進学指導センター	57
マイクロキャビン	89
マイクロブローズジャパン	53
松下電器産業	表4
もものきはうす	4
リバーヒルソフト	94、95



発売中 「東芝EMIインフォメーション」  
東芝EMIインウィックス・レーベルより発売中!

テレネット・セレクション CD■TOCT-5617 税込定価¥2,530  
MT■TOT-5617 税込定価¥2,250  
アルバトロス2/マスターズ・ヒストリーのテーマ「マイシュガーベイビー」  
歌) 麻生優子 CD■TOT-2458 税込定価¥ 930

あのアルバトロスが  
パワーアップして帰ってきた。



アルバトロス2/マスターズ・ヒストリー

# MASTERS' HISTORY

特典! オリジナル マウスパッド付き

操作性を高め、実戦ゴルフの楽しさを満載したリアルタイム・ゴルフ。

アナログ対応のグラフィックス、全操作マウス対応。

弾道・飛距離を表すウインドウ画面などの新機能満載。

操作性をメインにバージョン・アップした「アルバトロス2」は、  
誰でも気軽に臨場感あふれるプレイが体験できるゴルフ・ゲーム。

リアルにシミュレートされた風を読み、

変化に富んだホールを技とパワーで攻略する。

それがリアルタイム・ゴルフ「アルバトロス2」の醍醐味だ!

## 5つのモードで自由にエンジョイ

【ストロークプレイ】

1~3人で、合計スコアを競うストロークプレイ。

【トーナメントプレイ】

出場者は12人。4日間にわたる長期戦。

【マッチプレイ】

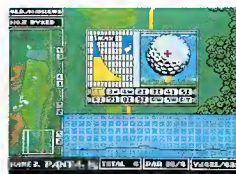
君の友達と1ホールアップ形式で対戦。

【ビジュアルマッチ】

ゲームに登録されているキャラクターとマッチプレイ。

【トレーニングモード】

ホールの特徴をキャディからアドバイスしてもらうこともできる。



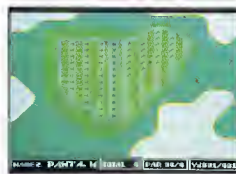
クラブ、打つ方向、打点を選択し、今まさに  
ショットに入る。



リアルな弾道を表現する、なめらかなスクロール。



ロイヤル&レジェンダリーのクラブハウス。



芝目の方向と強さが表示されているグリーン。



コース全体図。それぞれ個性豊かな3コースを  
用意。



ビジュアルマッチでは、こんな絵も見るぞ。



ボールの接地面の状態も細かくシミュレート。

絶賛発売中  
PC-98VM/UV(5'2HD/  
3.5'2HD) ¥9,800(税抜)  
**マウス対応!**  
近日常発売予定  
MSX2/2+(3.5'2DD)  
¥8,800(税抜)

ユーザー・ホットライン  
03-268-1268  
045-784-2800  
※質問等には、下記の専用電話でお答えします。  
ユーザーサポート・ダイヤル  
03-268-1157(毎週 月、木、土、15~16時)

※お求めの際、パッケージ裏面記載の注意書きをよくご覧になっ  
て、お手持ちの機種での動作をご確認の上、お買い上げ下さい。  
※お求めは近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は使  
用機種名を明記の上、直接当社にお申し込み下さい(送料無料)。  
※当社は、当社が著作権を有する本ソフトウェアの複製行為、及び賃  
貸(レンタル)行為について、これを一切許可しておりません。もし  
違反した場合は懲役または罰金に課せられます。

**RENO**  
Renovation Game  
株式会社 日本テレネット  
〒152 東京都港区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL. 03-208-1159



 **KONAMI**

# SPACE MANIAC

スペースマンボウ

今、グラディウスを超える次代のシューティングが誕生した。



(好評発売中)  
MSX2,2+ 6,800円



# シューティ





# キングに突然変異。

コナミ株式会社

本社／〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25 大阪支店／〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23番18号 札幌営業所／〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2番9号 福岡営業所／〒810 福岡市中央区天神2丁目8番30号

●MSXマークはアスキーの商標です ●表示価格には、消費税は含まれておりません。



# Panasonic

花の万博  
EXPO'90

もちろんゲームもマンモス迫力で楽しめるぞ。  
縦横斜の高速スクロールだからスピード感が違う。FM音源だから、サウンドの迫力が違う。約2万色の自然画表示だから、美しさが違う。



●ルーンワース  
開発元(T&Eソフ)  
(1月発売予定)



●ブライ  
開発元(リバーヒルソフ)  
(1月発売予定)

48ドット文字のワープロ機能も、スグレものだ。  
ワープロ専用機に匹敵する美しい48ドット文字(CPI使用時)、かしい変換・編集機能。部首・画数辞書がついて、難しい漢字もくらくく変換だ。

ああ、感動の255色カラー印刷なのである。  
日本語ワープロの文字や線が黒・赤・青・緑の4色で、C作品ならなんと255色で表示・印刷(DPI使用時)できるのだ。



別売・48ドット熱転写カラー漢字プリンタ  
FS-PC1 標準価格59,800円(税別) ▼

48ドット・カラー印字対応ワープロソフト内蔵

## WSX

パナソニック MSX2+ パソコン

FS-A1WSX 標準価格69,800円(税別)

MSX2+パソコンは MSX MSX2+ のソフトも使用できます

▶ ハードウェアはシリーズとデータ互換可能(別売変換ソフト使用)。  
▶ 画面表示: 美しい48ドット出力(漢字付) ▶ 漢字: BASIC 内蔵 ▶ RAM: 64KB 内蔵 ▶ 16 色選択カラー(カラー)など、美しく華やかなソフトを内蔵 ▶ 漢字: 255 色の CG 画面に格別注力 ▶ お買い得価格で、このソフトは、住所・氏名・年齢・職業(学校名)など、さまざまなデータを入力可能 ▶ MSX2+ は、最新のハードウェアと最新のソフトウェアを備えています ▶ MSX2+ は、最新のハードウェアと最新のソフトウェアを備えています

※印刷サンプルはA1WSXの機能を使った作成例です  
(色調等、実際のものと異なる場合があります)

文字がキレイな



別売・マウス FS-JM1-H  
標準価格7,800円(税別)

使い方もアイデアも、自由自在。  
キミのカラーがだんぜん引ききたつのである。

# 「48ドット・カラー」宣言

本広告に掲載しております全商品の価格には消費税は含まれておりません。ご購入の際、商品及びそれに関連する消耗品について消費税が附加されますので、ご承知おき願います。

心を満たす人間技術 Human Electronics 松下電器産業株式会社